

Los emojis, el lenguaje emergente de la cibercultura

Estudiantes:

Juan Felipe López Tafur

Natalia Patiño Osorio

Asesor:

Miguel Ángel Puentes Castro

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Español y Comunicación Audiovisual
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas
Pereira – Colombia
2021

Los emojis, el lenguaje emergente de la cibercultura

Proyecto de grado para optar por el título de Licenciados en Comunicación e Informática
Educativas

Estudiantes:

Juan Felipe López Tafur

Natalia Patiño Osorio

Asesor:

Miguel Ángel Puentes Castro

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Español y Comunicación Audiovisual
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas
Pereira – Colombia
2021

Agradecimientos

Natalia Patiño Osorio

Siempre recordaré el día en el que entendí que el aprendizaje abarca todos los espacios de la vida, desde los docentes más calificados y las instituciones más certificadas, hasta el habitante de calle y los sitios más informales, pues gracias a la docente Consuelo Orozco quien brindó este conocimiento en clase, comencé a escuchar y a sentir de forma más consciente mi alrededor, mis hábitos y mis pensamientos, por ello agradezco a cada persona que cruzó, acompañó y abandonó mi camino, pues de cada uno de forma consciente o inconsciente, aprendí algo y por ello estaré eternamente agradecida.

Agradezco a mi Universidad Tecnológica de Pereira, por brindar espacios y apoyo para llevar a cabo y concluir de la mejor manera mi formación profesional, además de otorgarme la posibilidad de conocer docentes, compañeros y amigos magníficos, tales como mi compañero de tesis Juan Felipe López Tafur y nuestro asesor de tesis Miguel Ángel Puentes.

Por último y no menos importante, quiero agradecerme a mí, por creer en mí ante las tormentas, por trabajar duro, no tomar días libres y alcanzar mis metas, por nunca rendirme ante las adversidades, por dar siempre lo mejor de mí sin esperar algo a cambio e intentar hacer más el bien que el mal. Gracias a todos los que me han enseñado a amar mi proceso ya que, sin ellos, hoy no sería posible agradecerme por ser quien soy hoy en día.

Juan Felipe López Tafur

En honor a mi papá, Juan Fernando López Rendón, ingeniero industrial egresado de la Universidad Tecnológica de Pereira. (*Q.E.P.D*)

Agradezco infinitamente a mi madre, mi eterna inspiración y mi colega más fiel.

También agradezco a mi familia, a mis amigos, a mis profesores, a mis conocidos, a mi asesor de tesis Miguel Ángel Puentes y, por último, pero no menos importante, a mi compañera de tesis Natalia Patiño Osorio.

De igual manera agradezco a quienes fueron una luz de guía, una piedra en el camino, una mano amiga, un apoyo condescendiente y a quienes desconfiaron cuán lejos podía llegar. Sin todos ellos, esto no hubiera sido posible.

¡Gracias!

Índice

Índice	5
Índice de figuras	8
Índice de tablas	9
Resumen.	10
Capítulo I	11
Planteamiento del Problema.	12
Justificación.	13
Pregunta de Investigación.	15
Objetivo General:	16
Objetivos Específicos:	16
Marco Contextual.	17
Capítulo II	29
Estado del Arte.	30
Marco Teórico.	45
Semiótica.	45
El signo.	52
Cibercultura.	64
Ciberespacio.	75
Lenguaje.	84

	6
Lenguaje escrito.	91
Emoticonos/emojis.	96
Capítulo III	103
Tipo de investigación.	104
Objeto de estudio.	105
Fases y momentos de la investigación.	105
Fase 1:	106
Fase 2:	106
Fase 3:	107
Instrumentos.	108
Capítulo IV	114
Fase Uno: Sistematización básica de la información	115
Fase Dos: Agrupación unidades de registro/unidades de contexto	121
Fase Tres: Formación de grupos	123
Fase Cuatro: Nuevas agrupaciones	133
Fase Cinco: Nueva concentración del dato a partir de la periferia no del centro	136
Fase Seis: Agrupaciones y residuos	138
Fase Siete: Inclusión de los residuos en los grupos formados	139
Fase Ocho: Relación de hallazgos con la pregunta de investigación y teoría.	140
Capítulo V	146

Conclusiones	147
Bibliografía.	162

Índice de figuras

ILUSTRACIÓN 1: REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS COMPONENTES DEL SIGNO SEGÚN EL PENSAMIENTO DE CHARLES SANDERS PEIRCE. (CREACIÓN PROPIA)	26
ILUSTRACIÓN 2: SIGNOS DE LA SEGUNDA TRICOTOMÍA DE LA SEMIÓTICA PEIRCEANA. (CREACIÓN PROPIA)	57
ILUSTRACIÓN 3: COMPONENTES DEL LENGUAJE ESCRITO. GARCÍA 82012) (P. 20)	94
ILUSTRACIÓN 4: DIFERENCIACIÓN DEL EMOTICONO, EMOJI Y KAOMOJI. CREACIÓN PROPIA.....	97
ILUSTRACIÓN 5: COLORES, LUCES Y SOMBRAS DE UNO DE LOS EMOJIS MÁS UTILIZADOS EN EL MUNDO. CREACIÓN PROPIA.	99

Índice de tablas

TABLA 1: CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE SIGNOS SEGÚN CHARLES SANDERS PEIRCE. RESTREPO (2010).....	56
TABLA 2: FASES Y MOMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.	105

Resumen.

En el presente proyecto de investigación se ahondó sobre la problemática de si ¿Son los emojis el lenguaje emergente que permite comprender la cibercultura? O son simplemente signos que han sido dotados de significados convencionales. Desde la perspectiva semiótica de Charles Sanders Peirce, se investigaron las posibilidades comunicativas que tienen los emojis en el seno de la cibercultura como un elemento aditivo del lenguaje, por lo cual se llevó a cabo un método de observación no participante en la red social Instagram y con ello poder determinar si los usuarios seguidores de la página @Ultimahoracol, hacen uso de los emojis expresamente para reducir su léxico en términos de lenguaje escrito o si los usan como aditivo emocional en el lenguaje tradicional; teniendo en cuenta los resultados obtenidos mediante las bases investigativas que plantea Olga Lucía Bedoya en la Metodología Relacional y las características encontradas dentro de los emojis como signos, se exploró la posibilidad de comenzar a contemplar los emojis como el lenguaje emergente de la cibercultura o uno de tantos que pueden subsistir en dicho ambiente y con ello, tener una mejor comprensión de la cibercultura, entendiendo las implicaciones del lenguaje dentro de la misma, desde distintas perspectivas teóricas, tales como la antropología, la filosofía, la lingüística y la semiótica.

Capítulo I

Planteamiento del Problema.

Con la proliferación de las redes sociales, foros de chat abiertos, cunas de creación de blogs y páginas web, además de otros ambientes de transmisión de la información que existen en Internet; la comunicación humana se ha visto permeada por diferentes cambios en la estructuración del lenguaje. Los GIFs, los audios, los stickers, las historias, los blogs y demás formas de empaquetar contenido, constituyen un cambio en la forma en la cual las personas se comunican en el contexto de la cibercultura, entendiendo la cibercultura como el concepto dentro del cual existe el ciberespacio, el cual es un espacio digital en el cual los cibernautas de diversas culturas de todo el mundo subsisten e interactúan gracias al Internet. Pero son los signos de común significado tanto para el emisor como para el receptor, es decir, los emoticonos/emojis los que representan todo un cambio en el paradigma comunicativo, pues estos logran impregnar emoción dentro del sistema de comunicación actual. En términos comunicativos, dependiendo de la visión que se tome es complejo definir si los emojis son una evolución o una involución en la comunicación humana. Pero entonces, cuál es el alcance en términos ontológicos que tienen los emojis más allá de ser pequeñas imágenes con expresiones humanas particulares. Y ante el nacimiento anual de nuevos emojis por parte del estándar UNICODE, es decir el estándar de codificación de caracteres de texto para la representación de la escritura mundial se plantea pues, la necesidad de saber si estas pequeñas imágenes son un nuevo lenguaje natural y convencionalmente aceptado en el marco de la cibercultura o no.

Justificación.

En este proyecto de investigación se realizó un recorrido histórico explicando cuál ha sido la evolución del lenguaje humano desde sus inicios hasta hoy y específicamente cuál ha sido la evolución del signo desde prácticamente su invención con las pinturas rupestres hasta la década actual con los emojis. Una vez llegado al tema de los emojis, se planteará como estos se conciben como signos, pero también como un lenguaje en sí mismo; un lenguaje que puede ser “materno” de la cibercultura, concepto que también se explicará desde su origen como Aldea Global y como ha sido su transformación conceptual hasta llegar al término de Cibercultura teorizado por Pierre Lévy.

Dentro del campo educativo siempre ha existido la duda de si se debe de enseñar con base a la lógica o a la emoción; diferentes pedagogos, teóricos y psicólogos han explorado este tema desde el lado científico, como desde el lado sociológico y han llegado a la conclusión (parcial hasta el momento) de que no hay necesidad de separar los conceptos, pues hacer una fusión de los mismos en la educación, permite llegar a nuevos horizontes nunca vistos. Si se traslada esta problemática al campo de la comunicación y específicamente a la comunicación mediada por un ordenador, quedaría de la siguiente manera: ¿La comunicación mediada por un ordenador es solo un intercambio de información sin cualidades o es un intercambio de información dotada de emoción? La creación y popularización de los emojis dentro de contextos digitales apuntan a la segunda opción, pues los emojis en sí mismos están dotados de sentimientos, emociones y afectos de naturaleza humana.

La “Evolución” se define como “una serie de transformaciones continuas que va experimentando la naturaleza y los seres que la componen” (Real Academia Española [RAE], sin fecha); esta definición atiende precisamente a todo el proceso de transformación que ha tenido el

lenguaje desde sus concepciones primerizas. Han sido muchos los teóricos que han hablado sobre el lenguaje y subsecuentemente, cada autor ha añadido elementos para complementar sus teorías y pensamientos. Los emojis hoy en día más que un complemento al lenguaje humano, se consideran como una evolución, ya que estos pueden dotar las interacciones humanas con emoción, sentimiento e intención, pero no se puede decir que esto pasa en la totalidad de los casos, ya que para que este suceso ocurra debe de haber unos acuerdos convenidos entre el emisor y el receptor, acuerdos que a menudo están implícitos en el contexto de la cibercultura.

El investigar sobre el uso de los emojis como lenguaje en la cibercultura y, por ende, en el ciberespacio puede aportar pistas, indicios y claves de cómo se configuran los nuevos lenguajes dentro de contextos digitales y virtuales, ayudando a comprender desde una mirada conceptual y práctica cómo se entienden los nuevos formatos de contenidos empaquetados, como lo son los stickers, memes y GIFs dentro del contexto comunicativo actual.

Entender qué son los emojis desde una mirada técnica, tecnológica, social, cultural, familiar y estética dentro de la ciberculturalidad, permite llegar a conclusiones respecto a la pregunta por el ser de los emojis.

La investigación en últimas pretendió llegar lo más cerca posible a la respuesta de si los signos hechos emojis, pueden llegar a ser o si son un lenguaje natural o artificial dentro del concepto de la cibercultura. Por eso, saber ¿qué son los emojis, cómo se usan, cuando se usan y por qué usarlos en adición a las palabras? representa un valor elevado a la hora de entender por qué el lenguaje humano está cambiando en el contexto digital. Entender las alteraciones que está sufriendo el lenguaje humano, permite comprender desde una mirada súper holística en qué contextos vive la humanidad. En suma, se pretende investigar si los emojis pueden ser un lenguaje natural o un lenguaje artificial, creado en el seno de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Pregunta de Investigación.

¿Son los emojis el lenguaje emergente que permite comprender la cibercultura?

Objetivos.

Objetivo General:

- Comprender los emojis a la luz de la teoría de la semiótica peirceana, como lenguaje emergente en la cibercultura.

Objetivos Específicos:

- Identificar si el uso del emoji se concibe como un signo de las comunicaciones en el seno de la cibercultura.
- Analizar los emojis a través del contexto comunicativo, contrastandolo con la teoría semiótica de C. S. Peirce a través de los íconos, índices y símbolos.
- Establecer las relaciones que tienen los emojis en el marco de los modelos comunicativos actuales con la teoría semiótica peirceana.

Marco Referencial.

Marco Contextual.

El ser humano ha evolucionado mucho desde el periodo paleolítico tanto en sus necesidades sociales como comunicativas; tanto así que poco a poco se ha visto en la necesidad de crear formas de acortar el tiempo en el cual se desarrollan los procesos comunicativos, pero siempre direccionándose hacia el mejoramiento de dichos procesos y la eliminación de las fronteras que separan a los habitantes del mundo o mínimamente de las diferentes comunidades, creando formas originales y nunca imaginadas para poder comunicarse con rapidez y eficacia. Para la visión que permita eliminar las barreras geográficas; en los años 80 se crea el concepto de Aldea Global por el teórico Marshall McLuhan (1985) quien concibe que gracias a los medios masivos de comunicación, todos eventualmente serán miembros de una sola aldea con características completamente iguales en términos sociales, no geográficos; más adelante este concepto sufriría una transformación al concepto de Cibercultura planteado por Pierre Lévy, un espacio donde cualquier persona puede ser “cercana” gracias al uso del Internet como herramienta que conecta a los habitantes del mundo.

Aparte de lo dicho anteriormente y viendo la necesidad de crear formas para expresar lo que se siente a otras personas sin caer en el desentendimiento cultural, cerca de la década de los 90 se crea el concepto de emoticón, una combinación de caracteres que expresan emoción y que años más adelante se crearían a partir de estos emoticones, los emojis, figuras mucho más estilizadas y con una estructura digital para poder usarse en las conversaciones en espacios digitales como lo son las redes sociales.

La presente investigación pretende dar respuesta a la pregunta de: ¿Es posible comprender si el emoji es un lenguaje natural o artificial emergente en la cibercultura a la luz de la teoría de la

semiótica peirceana? creado en el marco de la cibercultura, concepto que viene de su predecesor, Aldea Global.

El ser humano es por naturaleza un ser social, es decir, un ser que necesita establecer relaciones con los otros; recibir información, interpretarla y devolver una respuesta con base a lo entendido. Este proceso de recibir, interpretar y devolver una respuesta se conoce desde tiempos primitivos como comunicación. Con el pasar de los años y la evolución cognitiva del hombre, varios conceptos se han agregado a la idea de la comunicación, conceptos como: Código, contexto, canal, enunciado y ruido (o ruidos según sea el caso). Pero todo el proceso comunicativo siempre está fundamentado en el contexto o según sea el caso, la multiplicidad de contextos; el emisor y el receptor bien podría decirse que tienen las labores más importantes ya que son ellos quienes dan, interpretan y reenvían la información. También es importante resaltar que, como afirman Giraldo y Osorio (2020): “La palabra en el lenguaje es parcialmente ajena. Se convierte en propia cuando la empapa con su propia intención y acento” (p. 21)

Con el pasar de los años, muchos teóricos cuestionaron el sistema comunicativo básico de recepción, interpretación y devolución de la información, pero es Harold Lasswell quien propone una variación en el modelo comunicativo, anexando elementos que constituyen la unidireccionalidad de la comunicación. ¿Quién dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto? Este modelo permitió tener un entendimiento mucho más profundo del sistema comunicativo permitiendo entender qué contenido es el que se está diciendo, a través de qué canal, es decir, en qué medio y cuál es el efecto que consigue dicho mensaje. Esta teoría permitió tener avances importantes en el entendimiento del lenguaje y la comunicación humana.

Si bien el modelo de Lasswell (1948) fue acertado para su época, este carece de un elemento importante como lo es el código y sin este elemento el proceso de comunicación no está del todo

completo. Jakobson (1958) afirmaba que el modelo comunicativo funcionalista, actualiza el modelo propuesto anteriormente por Lasswell, agregando el concepto de código y funciones del lenguaje, en el que un emisor comunica un mensaje en un contexto, por medio de un código convencionalmente aceptado a través de un canal a un receptor. El emisor puede expresar emociones por medio de la función emotiva. El receptor puede actuar conforme el emisor desee por medio de la función conativa. El contenido puede ser referente a lo que expresa el emisor por medio de la función referencial. El canal debe de ser mantenido de igualdad para que se establezca una comunicación asertiva por medio de la función fática. Y la función poética se muestra cuando en el mensaje hay una intencionalidad para que el receptor cambie su estado emocional.

Ahora bien, el modelo de Jakobson cubre casi todos los elementos para que el acto comunicativo se dé a cabalidad, pero primero hay que pensar en que el código no se limita simplemente a un lenguaje determinado o a una serie de fonemas o grafemas aceptados por una comunidad específica, pues en el contexto comunicativo, la transmisión de información se pensó para rebasar fronteras y cuando un lenguaje solo se maneja por una comunidad muy particular, el acto comunicativo intercultural no se puede dar. Con esto se puede aclarar que el contexto importa demasiado en el acto comunicativo, mucho más de lo que se puede pensar, por eso el concepto de Aldea Global (y globalización) es tan importante para esta investigación, pues son conceptos que fundamentan la unificación cultural a través de los medios de comunicación. Desde una perspectiva sociológica, McLuhan (2012) afirma lo siguiente:

Todos los cambios sociales son el efecto que las nuevas tecnologías ejercen sobre el orden de nuestras vidas sensoriales. Su concepto de aldea global ha dado origen al de globalización, término que parece definir la actual sociedad de la información. (p. 1)

Con esta explicación, McLuhan expone que la naturalidad de las vidas de los seres humanos está en constante cambio debido a las tecnologías. La sociedad en la cual se habita se ha visto permeada por muchos cambios de naturaleza social, económica, cultural etcétera, pero es el concepto de Aldea Global, la chispa que ilumina y permite ver cómo están ocurriendo dichos cambios, además de poder entender cuáles son las implicaciones tanto comunicativas como educativas y de otros órdenes que están afectando las sociedades mismas, es decir, desde una visión donde las tecnologías de la información y la comunicación ejercen cambios en la vida de las personas, hace que los procesos de enunciación y comunicación también sufrirán cambios. Cada persona del mundo ahora está irrevocable e inconscientemente en un constante proceso de actualización comunicativa, teniendo en cuenta que cada día se aprende a expresar y a interpretar el lenguaje de una manera diferente. En este sentido, Parrilla (2008) afirma lo siguiente en relación al lenguaje y la humanidad “La Humanidad, conjuntamente, con todos sus aspectos, incluido el lenguaje, se ha caracterizado por transformarse según la época, el momento histórico o sus logros” (p. 132). Entendiendo que a medida que las sociedades evolucionan, el lenguaje irá cambiando para adaptarse cual camaleón a su contexto social.

Cabe destacar que a lo largo de la historia han existido diferentes modelos comunicativos diferentes al de Jakobson y Lasswell como pueden ser el sistema de comunicación de Shannon y Weaver, la Aguja Hipodérmica o la teoría del signo Peirceano. Sin embargo, los modelos comunicativos de Jakobson y Laswell en su momento fueron aceptados de buena manera, pero como toda teoría, su validez fue sólo parcial y con el tiempo fue refutada. No obstante, dichos modelos son cimientos para que hoy en día la cibercultura se entienda como un espacio completamente virtual, donde los usuarios llamados cibernautas conviven entre sí, (utópicamente) sin segregar a otros cibernautas por sus condiciones sociales, económicas, culturales, políticas,

religiosas etc. La forma de considerar pues a la cibercultura, sería un espacio virtual donde todos los usuarios son culturalmente iguales ya que es un espacio mediado por el internet y a este “espacio” se le denomina ciberespacio.

En este sentido, John Freddy Vega el CEO de “Platzi” una empresa de creación de cursos online cuya popularidad ha ido en aumento desde el 2012, ha colocado su fe en que el Internet permite la eliminación de las barreras entre culturas del mundo Vega en su videoconferencia titulada “Vives en la mejor versión de la humanidad” afirma que “El internet en sí mismo es un igualador de cultura” (Platzi, 2013, minuto 29:19). Con esto, se refiere a que el Internet ha colocado en una balanza a todas las culturas del mundo y ha dividido los pesos para que ningún país, cultura o personas pesen más o menos que otras. Dicho de otra manera, el Internet elimina todas las segregaciones culturales y permite la eliminación de los rangos que usualmente fragmentan la sociedad. Los europeos, al igual que los asiáticos, como los afroamericanos junto a los americanos entre otras razas, ya no están en diferentes escalas sociales; con el Internet todos son virtualmente iguales.

Retomando el aspecto comunicativo de la investigación, el modelo de Jakobson da cuenta de todos los elementos que participan en el acto comunicativo, es decir, el modelo lo explica de la siguiente manera: un emisor comunica un mensaje en un contexto, por medio de un código convencionalmente aceptado a través de un canal a un receptor, pero a dicho sistema le falta un elemento crucial para que el efecto comunicativo se valide; el signo.

El signo, partiendo desde el modelo comunicativo de Román Jakobson pertenece directamente a la categoría del código, pues el código es en sí mismo un conjunto de signos que cuando se convencionalizan por una comunidad pasan a llamarse lenguaje. El lenguaje estaría compuesto por dos categorías de signos lingüísticos: Los fonemas que son representaciones auditivas del lenguaje;

en el caso de español un fonema puede ser el sonido de la pronunciación del alfabeto, A, Be, Ce, De... y los grafemas que son la contraparte de los fonemas y estos son representaciones gráficas del lenguaje; en el caso del español el grafema de la letra A se constituye por dos líneas unidas en un ángulo de 45° con una línea que las corta internamente.

Ahora bien, el signo conceptualmente es multicultural; esto quiere decir que no hay hasta ahora un signo que se comprenda universalmente, pues cada cultura representa objetos y situaciones con signos diferentes y cambiantes porque a medida que pasa el tiempo, los signos se actualizan tanto desde su composición fonológica como grafológica. Así pues, el signo se podría definir como la unidad mínima que interviene en el proceso comunicativo, esta unidad comunicativa posee la función enunciativa, es decir, una función que se reinventa cada vez que un usuario del lenguaje utiliza sus medios para comunicarse con alguien más.

Históricamente, los signos se han representado de diferentes maneras acorde a la cultura en la cual se viva; sus usos varían dependiendo del contexto en el que subsista el signo mismo. Los primeros signos representados y presentados ante el mundo por una sociedad “estructurada” son las pinturas rupestres, pinturas que se graficaban en las paredes de las cuevas con el objetivo de dejar en visto los pensamientos de los cavernícolas; las primeras pinturas rupestres tienen hasta 40.000 años de antigüedad, lo que corresponde a signos utilizados en el periodo paleolítico y posiblemente mesolítico. Las pinturas rupestres solían representar animales como los bisontes, caballos, ciervos y renos, además de personas; todo con el propósito intrínseco y comunicativo de dejar una huella de la existencia de aquellas primeras comunidades que habitaron el mundo de forma inteligente. A pesar de que los cavernícolas no lo sabían, sus pinturas rupestres eran signos, pues estas representaciones eran grafismos en su lenguaje (lenguaje no muy estructurado, pero lenguaje, al fin y al cabo). Estos signos permiten dar cuenta a los historiadores de cómo era el

proceso comunicativo y enunciativo de las sociedades que apenas se estaban estructurando. Se puede decir pues, que las pinturas rupestres son la primera evidencia científica e histórica que se tiene de un signo.

Si avanzamos en el tiempo y nos detenemos en el siglo IV nos encontraremos con una “evolución” de las pinturas rupestres, los jeroglíficos. Los jeroglíficos egipcios en específico son un lenguaje gráfico estructurado, compuesto por una escritura figurativa, simbólica, fonética y grafémica. Si bien su lenguaje era más visual que textual todo se componía de signos, signos que más adelante se denominarían “signos lingüísticos” por el lingüista Ferdinand De Saussure, es decir, signos que constaban de dos componentes: Un significado que es la imagen mental y un significante que es la imagen acústica.

Sin profundizar tanto en la lingüística saussureana; los jeroglíficos egipcios son signos que se utilizaban para representar mayoritariamente grafemas, con los cuales podían representar sus creencias y objetos, y a su vez poder interactuar en su cotidianidad. Conceptualmente, el jeroglífico (mesopotámico o egipcio) cumplía con una función comunicativa básica, la de transmitir una idea simple sin temor a que esta no fuera entendida por un grupo de personas. Con el paso de los reinos el jeroglífico se fue asentando como la lengua oficial para comunicarse en la mayor parte de las tierras egipcias, tanto así que se empezaron a escribir libros como “El Libro de los Muertos¹” y monumentos como “La Piedra Rosetta²” para que generaciones futuras pudieran ver la realidad

¹ Es el nombre con el que se le conoce a un documento del Antiguo Egipto en el cual se contaban una serie de sortilegios de carácter “mágicos” destinados a ayudar a los muertos a superar el Juicio de Osiris en el Inframundo y viajar al Auru (paraíso) en otra vida.

² La Piedra Rosetta es un fragmento de una antigua estela egipcia, escrita en tres tipos de escritura; jeroglífico egipcio, escritura demótica y griego antiguo. Su gran importancia radica en haber sido la pieza clave para comenzar a descifrar los jeroglíficos de los antiguos egipcios. Gracias a Thomas Young, Jean-François Champollion y otros estudiosos de la escritura del Antiguo Egipto, hoy puede ser considerada como una joya en la historia del lenguaje y la transcripción.

que se habitaba en dichos tiempos. Más adelante en la historia, aparecen los Kanjis en Japón los cuales son ideogramas adoptados de China y son utilizados para representar algún concepto. Los kanjis japoneses y los chinos son completamente diferentes, pues su estructura grafológica ha ido evolucionando con el paso del tiempo y cada cultura ha apropiado cambios particulares para su lenguaje; ocurre lo mismo con su estructura fonológica pues acorde a cada contexto se pronuncia de una manera u otra. Semióticamente el kanji se utiliza para representar alguna idea o algún objeto muy específico del mundo real. El siguiente kanji “山” significa montaña y antes de ser un ideograma, antes de ser una letra, una unidad comunicativa o una imagen, el kanji es un signo. Un signo que atiende a la necesidad de enunciar un objeto del mundo real y puede comunicar bajo un concepto de entendimiento cultural, una idea sin problemas.

Las pinturas rupestres, los jeroglíficos y los kanjis representan ideas, conceptos, lugares, situaciones y emociones propias de una sociedad, ya sea la paleolítica, la egipcia o la japonesa, pues representan convenciones sémicas que atienden a formar procesos de enunciación y comunicación; lo cual sucede exactamente con los emojis, pues estos comparten similitudes que van más allá de la simple estética, ya que todos son representaciones grafológicas de lugares, sentimientos e ideas con las cuales se da un proceso comunicativo dentro del contexto digital de las redes sociales y, por ende, dentro de un espacio en el ciberespacio. La cibercultura es metafóricamente ese periodo paleolítico, ese Egipto Antiguo o ese Japón, donde los emojis son signos que se usan para dar una carga emocional y/o racional en la comunicación y en el proceso de enunciación.

Culturalmente, el emoji o emoticón se ha utilizado como esa forma en la cual se dota a las conversaciones e interacciones digitales de emoción, emoción que a veces es difícil de transmitir acertadamente, ya que muchas veces el proceso de decodificación de las palabras o intenciones de

un emisor puede ser complejo, debido a que no se suele ver la realidad de la persona que manda el mensaje en primer lugar. A comienzos del año 2000 y en los años siguientes con el auge de la red social Windows Live Messenger³, se impulsó el uso del emoticono en los jóvenes, pues era esa forma corta y “atractiva” de poder comunicarse por medio de acuerdos enunciativos y comunicativos con las personas de un mismo entorno social. El uso del corazón, por ejemplo, un emoji que culturalmente significa un amor profundo y real, se popularizó debido a que con el auge del Internet se proclamó como un signo universalmente aceptado, independientemente de en qué lugar se utilizara. Dicho de otra forma, en el marco de una cibercultura apenas naciente, los cibernautas de todo el globo se colocaron de acuerdo para que ese signo fuera la representación gráfica del amor y hoy, el contrato se mantiene tanto en la cibercultura como en el mundo físico. El signo rebasó la frontera física y virtual.

El signo a lo largo de la historia ha sido estudiado desde diferentes perspectivas; desde la lingüística, la semiología, las artes visuales, la literatura, la antropología etc. Pero lo que compete este proceso investigativo es respecto a la ciencia que estudia los sistemas de signos y su uso en sociedad, es decir, la semiótica. Desde la semiótica hay un autor que es crucial para el entendimiento de cómo los emojis representan un nuevo lenguaje en el marco de la cibercultura, Charles Sanders Peirce. Un filósofo, lógico y científico estadounidense del siglo XIX, padre de la semiótica moderna.

Según Peirce, el signo no es una unidad simple, pues este se compone de tres partes elementales y es necesario entender esta tríada para comprender el signo en sí mismo. No se trata de un

³ Windows Live Messenger fue un cliente de mensajería instantánea creado por Microsoft y diseñado para funcionar en PC con Microsoft Windows, dispositivos móviles con Windows Phone, IOS y Android. El programa estaba pensando para facilitar la comunicación emisor y receptor así estos no se encontraran cerca geográficamente, además permitía el envío de imágenes, envío de guiños (ahora comúnmente denominados stickers) y la posibilidad de jugar pequeños juegos de mesa mientras las personas se encontraban en la sala de espera.

componente más en todo el entramado que conocemos como lenguaje, sino que concibe el signo como eso que al conocerlo nos hace conocer más acerca de otra cosa. El pensamiento de Peirce se concentra principalmente en el entendimiento del mundo por medio del razonamiento de los signos.

Rivas (1999) retomando a Peirce, (1894) afirma que “El arte de razonar es el arte de ordenar signos, enfatizando así la relación entre lógica y semiótica”. (p.1)

Bajo lo cual se puede entender qué ver, mirar, analizar, interpretar y razonar signos es el razonamiento para Peirce, (entendiendo por razonamiento como el proceso de ordenar signos con los cuales se convive en sociedad). Así pues, el signo y sus relaciones constituyen para Peirce la forma de poder ver la cultura, la sociedad, la economía, la comunicación, la educación y la realidad misma. Para Peirce el signo se constituye por una triada, la cual consta de Primeridad o representamen (signo); Segundidad o referente u objeto y Terceridad o interpretante.

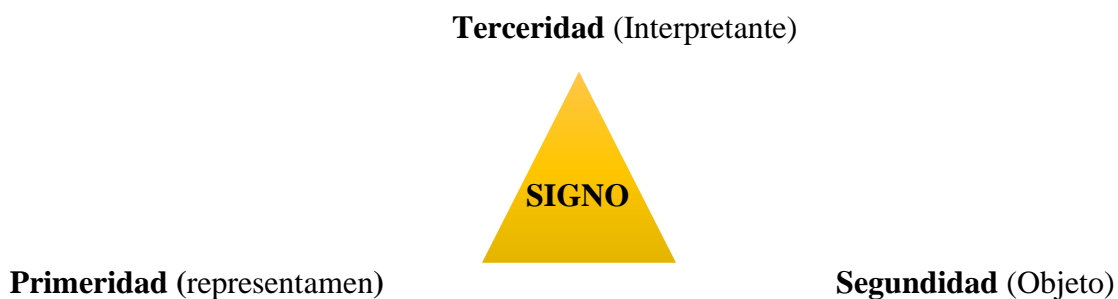


Ilustración 1: Representación gráfica de los componentes del signo según el pensamiento de Charles Sanders Peirce. (Creación propia)

Tres elementos componen la semiosis desde la cual se puede analizar e interpretar los signos dentro de una sociedad tan cambiante como en la que hoy se vive. El representamen constituye la aparición de una primera acción, un signo o un estímulo básico; esta primera acción tiene como respuesta un referente el cual es un efecto natural y contrario al representamen y finalmente,

cuando se presenta una acción y una reacción, aparece el interpretante, que es el sujeto y la reacción a dichos elementos.

Dicho de otra manera, la semiosis que describe Peirce es una suma de acciones y reacciones que llevan a un cambio en la naturalidad de un sujeto, es decir, una acción conlleva a otra acción y esta conlleva subsecuentemente a un cambio en un estado de una persona. Darin McNabb (2015), investigador de tiempo completo y doctor en filosofía de la Universidad Veracruzana (México), especializado en el pensamiento de Charles Sanders Peirce, plantea el siguiente ejemplo:

Por la ventana alguien ve que se acercan nubes oscuras y escucha el sonido de múltiples truenos, lo cual interpreta como objeto de una lluvia aproximándose a su posición, a lo cual la persona alista su paraguas al salir de la casa (Darin McNabb, 2015, minuto 09:25).

Analicemos el ejemplo anterior desde los conceptos de Peirce, las nubes oscuras y los sonidos de los truenos corresponden a la primeridad, es decir, al representamen y son signos de que la lluvia se acerca. A su vez, ver las nubes negras y escuchar los truenos lleva a la persona a interpretar dichos fenómenos como objeto de lluvia, lo cual corresponde a la segundidad o referente u objeto, entonces la percepción de los signos por medio de los sentidos lleva a la interpretación y/o a la creación de inferencias respecto a algo; por lo que el acto de alistar el paraguas para salir de casa, corresponde a la terceridad o interpretante, es decir, la realización de una acción con base al signo interpretado y relacionado con un objeto (en este caso el fenómeno de la lluvia).

Los signos entonces, son mucho más que fonemas y grafemas puntuales que se usan en el marco de las comunicaciones, estos son parte esencial del lenguaje mismo, al igual que el emisor, el receptor, el mensaje etc.

Debido a lo mencionado anteriormente, se debe de tener en cuenta que no todas las personas reaccionan de la misma manera frente a el objeto de lluvia planteado en el ejemplo anterior, ya que el campesino puede reaccionar de manera feliz por el riego en su cultivo, la ama de casa reacciona recogiendo la ropa seca del patio, entre muchos otros ejemplos siento entonces el signo, un componente altamente polisémico. Finalmente, y debido a esto, se llega a la pregunta que engloba todo este proceso investigativo: ¿Son los emojis el lenguaje emergente que permite comprender la cibercultura?

Capítulo II

Este capítulo se centró en la revisión del Estado del Arte y las categorías conceptuales del Marco Teórico que componen la base de la fundamentación teórica del presente trabajo.

Estado del Arte.

El presente estado del arte parte de un interés particular por revisar las relaciones conceptuales que se han trabajado a lo largo de 15 años, con miras en la relación que existe entre semiótica, signo, emojis y cibercultura. Esta revisión se realizó por medio de los buscadores Google Académico, Redalyc y Dialnet.

La investigación en su “primera fase”, comenzó con búsquedas orientadas al área de la lingüística propuesta por Ferdinand de Saussure, orientada específicamente a buscar artículos relacionados con los emojis y su posible relación con el signo lingüístico, además de búsquedas relacionadas con el concepto de la Aldea Global. Luego, después de búsquedas infructuosas y un cambio de perspectiva en la investigación, comenzó la “segunda fase”, por lo que se hizo un cambio en los conceptos y teorías que sirven como bases, pasando a investigar sobre semiótica, el signo peirceano, cibercultura y el lenguaje.

A continuación, se hará un proceso descriptivo en el que se hablará cronológicamente de cada artículo encontrado que sirvió para esta investigación, es decir, basándose en el año de publicación se empezarán a presentar cuáles han sido los artículos más importantes en los cuales se ha basado esta investigación para la realización del estado del arte.

El primer artículo se titula: “Sobre los nuevos lenguajes de la comunicación” del autor Rolando Calle, para la Revista Virtual de la Universidad Católica del Norte, Colombia, que data del año 2005; fue encontrado en la base de datos Redalyc, después de hacer una búsqueda con las siguientes palabras clave: Lenguaje, comunicación.

El artículo aborda cuáles han sido los cambios que desde una mirada cualitativa ha sufrido el lenguaje en torno a la comunicación, todo desde el discurso religioso ya que la Universidad en la cual se elaboró el trabajo, era de carácter religiosa. El artículo expresa que el lenguaje ha pasado por 3 etapas; “eras del lenguaje” como se expresa en el texto, las cuales corresponden a definir los cambios estructurales que ha sufrido el lenguaje durante las diferentes etapas de la humanidad. La primera etapa se denomina la “Era de los Dioses”. en esta se afirma que las palabras son manifestaciones exteriores de las ideas, las cuales la mente puede distinguir fácilmente. En esta etapa, por medio de las palabras se distinguen las emociones y se posibilita la manifestación del pensamiento abstracto. La segunda etapa se denomina la “Era de los Héroes” y esta afirma que la creencia de un Dios con mayúscula ya no es aceptado universalmente, pues las palabras crean analógicamente la realidad, por lo que esta ya no es creada por un ente superior. Esta etapa se concentra en desmentir lo que se dice en la anterior respecto a la concepción de un ser supremo. La última etapa, denominada la “Era de los Hombres”, se concentró en describir el mundo objetivo y subjetivo utilizando palabras del mundo objetivo. Se oficializó que el lenguaje es eminentemente descriptivo de lo que existe en la naturaleza, por ende, lo que existe en el mundo. Calle (2005), citando a Fry, afirma que: “Cada era produce y utiliza su propio lenguaje” (p. 4)

La sub tesis derivada del artículo habla de cómo con el paso del tiempo nacen, crecen y se configuran nuevos sujetos que habitan los nuevos espacios creados con base en la cultura audiovisual del siglo XXI.

Finalmente, Calle define que cuando se habla de nuevos lenguajes, no se puede dejar de hablar de nuevos actores, porque estos conviven y configuran la realidad de dichos lenguajes. En adición, estos sujetos están en constante cambio.

El segundo artículo se titula: “Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en Internet” de la autora Nicole Etchevers Goijberg para la Universidad de Salamanca, España; data del año 2006. Se encuentra en la base de datos Redalyc, pero fue encontrado gracias al buscador de Google Académico filtrando por las palabras clave: Lenguaje, emoción, Internet.

El artículo se propone demostrar cómo los emojis cumplen con el papel de la comunicación emocional en las Conversaciones Mediadas por el Ordenador (CMO), papel que el simple lenguaje no es capaz de cumplir. Los usuarios de internet con el pasar de los años han consolidado una comunicación asertiva, sin ambigüedades y completamente factible hablando en términos de sintaxis y gramática gracias al uso de los emojis. Esta comunicación se ha dado gracias a las convenciones sociales digitales que el Internet ha facilitado, permitiendo adoptar un emoji como una representación pictórica de una emoción como, por ejemplo, el amor con el emoji del corazón rojo, la felicidad con el emoji de la carita sonriendo etc. Gracias a las relaciones que se hacen entre los emojis y las emociones, es que estos se conciben como un lenguaje netamente emocional nato del Internet.

También, se hace énfasis en que los emojis no suplen al lenguaje tradicional ni son una involución del mismo; por el contrario, son un plus en la comunicación dando la carga emotiva que ya de por sí el lenguaje muchas veces no logra expresar. Los emojis como códigos comunicativos conviven día a día en el ciberespacio junto a los errores de ortografía, la puntuación, las contracciones, los apóstrofes etc.

Una tesis sub derivada del artículo es la mención de que los emojis, al ser códigos comunicativos, muchas veces atienden a tendencias culturales, es decir, a veces la convencionalidad no se da al máximo, pues un código comunicativo puede tener implicaciones de

valor positivo o negativo para la persona que lo lea dependiendo de su cultura y de que tan cercana es la cultura del receptor respecto a la cultura del emisor.

El siguiente artículo se titula: “Signo, significado e intersubjetividad. Una mirada cultural” de las autoras María Gutiérrez, Manuela Ball y Emilia Márquez publicado para la Universidad de los Andes, Venezuela que data del año 2008. El artículo se encontró buscando en la base de datos Redalyc, para luego corroborar la existencia del artículo en Educeres, revista venezolana de educación de alto reconocimiento. Se encontró el artículo bajo la búsqueda de las siguientes palabras clave: Signo, cultura.

El artículo trata cómo el signo desde la mirada de Vygotsky, Peirce y Saussure reconfiguran la definición de semiótica, pasando por la psicología hasta llegar a la lingüística, pues según cada autor, el signo comprende un grupo de características particulares que encierra la realidad. También se trata de explicar cómo ocurre el proceso de interiorización del signo. En adición, se explica que es la intersubjetividad, partiendo de la idea de que la cultura es un sistema de significados vehiculizados por signos que son, a su vez, componentes de la naturaleza social; entonces la intersubjetividad es poder observar la cultura desde diferentes puntos culturales, teniendo en cuenta de que estos puntos culturales están impregnados de signos.

Además de dar este significado mediado por la explicación de qué es la cultura, el artículo también explica que no hay una fecha exacta en la que nazca el significado de intersubjetividad, ya que algunos autores mencionan que este concepto puede ser una habilidad innata de los seres humanos cuando conviven en sociedad. Casi como una predisposición genética y natural para compartir significados por otros.

En suma, la construcción de significado, es decir, la intersubjetividad se da por medio de la cultura, pero la cultura está conformada en sí misma por significados y signos.

El siguiente artículo se titula: “La cibercultura desde una sociología de Internet” de los autores Noemí Salinas P y Christopher Thompson A. publicado para la Universidad de Playa Ancha, Chile que data del año 2011. El artículo en cuestión se encontró en Google Académico, buscando por las palabras clave: Cibercultura, Internet.

El artículo ayuda a comprender desde diferentes miradas sociológicas qué es la cibercultura, sus diferentes significados y cuáles son sus implicaciones en el siglo XXI. Los autores empiezan afirmando que los cambios constantes a los que se ven enfrentadas las personas en su cotidianidad, en contraste con las subculturas que puedan evidenciar usando los sentidos y de las que puedan pertenecer por medios digitales, corresponden a la definición más global del concepto de Cibercultura. No obstante, según los autores, es difícil contraponer los conceptos de cultura y cibercultura, pues en muchas ocasiones estos chocan en tanto a sus definiciones conceptuales, por lo que es preciso afianzar una mirada puntual desde la cual se pueda sustentar un posible significado parcial; esta mirada para este documento es la de la sociología.

Los autores primero citan a Linton, el cual define a la cultura como “la forma de vida de cualquier sociedad” (p. 4), es decir, define la cultura como la configuración en la cual se configuran las sociedades y, por ende, las personas que la habitan. Partiendo de este punto se afirma que la cultura no es innata del ser humano y mucho menos de las sociedades humanas, por el contrario, la cultura puede ser heredada o adquirida.

Anexo a esto, sigue dando otras definiciones de cultura, citando a Parsons (1999) “Primero, la cultura es transmitida, constituye una herencia o una tradición, segundo, la cultura es aprendida,

no es una manifestación particular ni una construcción genética” (p. 6). Con lo que se refiere a que la cultura es una construcción subjetiva de características objetivas. No es un componente genético.

Más adelante, los autores del documento afirman que, bajo las consideraciones de Pierre Levy, la cibercultura se puede entender como un sistema cultural que incluye elementos del ciberespacio, adaptando las implicaciones que conlleva la palabra cultura en la sociedad postmoderna.

Finalmente, se considera que el ciberespacio es clave dentro del concepto de cibercultura ya que este recoge a todos los usuarios de la cultura digital y física; pero no se debe de entender que al empezar a ser cibernautas estos pierden su naturaleza de personas reales, ya que el ciberespacio convive en convergencia con el espacio físico. De igual manera, la cibercultura vive en convergencia con la cultura.

Pasando al siguiente artículo, este está titulado: “Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global” de la autora Teresa Ayala Pérez, publicado en la revista de Educación y Tecnología de Chile en el año 2012. El artículo se encontró gracias al buscador de Google Académico filtrando por las palabras clave: Aldea Global, Marshall McLuhan, redes sociales.

El artículo explica cómo es que, gracias a las tecnologías de la comunicación y la información, las TIC nombradas posteriormente se ejerce una fuerza social importante a la hora de comunicar a las personas. Las tecnologías permiten al hombre vivir en medio de un proceso constante de intercambio de información, sin discriminar el origen, nacionalidad o etnia del emisor o receptor, pues las barreras que antes dividían a los países están cayendo y gracias a esto es que se permite el intercambio cultural como lo describe McLuhan. Ante la idea de que las barreras continentales están cayendo, entonces, todas las personas estarían viviendo en una misma aldea, la cual Marshall

McLuchan describiría como Aldea Global, junto a un concepto que posteriormente desarrollaría llamado Globalización.

“El Hombre Electrónico” es un concepto que McLuhan desarrolla en sus anotaciones, el cual es un tipo de hombre que deambula por el ciberespacio, espacio digital que no pertenece a ninguna cultura, por lo que es imposible de categorizar. Este hombre electrónico no pertenece a ninguna cultura, por el contrario, al pertenecer a la cibercultura y al ciberespacio es un “indocumentado cultural”, lo que quiere decir que es una mezcla de diferentes culturas que comparte una multiplicidad de visiones culturales. Este concepto de Hombre Electrónico es el sujeto que viviría dentro del concepto de Aldea Global.

La sub tesis más importante de este artículo es la que afirma que las redes sociales constituyeron un cambio en la forma de ver y pensar las redes sociales, pues estas son “mini aldea globales” que comparten características de la Aldea Global. Así pues, las redes sociales permitieron que existiera la multiplicidad de sujetos digitales provenientes de diferentes regiones en un solo espacio en el cual, no se menospreciaría los orígenes o características del usuario.

Finalmente, el autor propone que el concepto de Aldea Global es lo que permitirá a los habitantes del mundo comunicarse entre sí, sin que haya una segregación. Eliminando el racismo, clasismo, xenofobia etc.

El siguiente artículo a revisar se denomina: “La producción del sentido: Semiosis social” de los autores mexicanos Aletse Toledo Almada y José Antonio Sequera Meza, publicado para la Universidad de los Hemisferios, Quito, Ecuador; el cual data del año 2014. El artículo se encontró en el buscador de Google Académico, pero alojado en el dominio de Redalyc bajo el filtro de las siguientes palabras clave: signo, semiosis.

El documento presenta una revisión teórica del camino que ha seguido los estudios de la semiótica, para desarrollar una construcción de los procesos de sentido social. El documento se centra en describir cómo es que la semiosis es capaz de explicar los procesos de significación y construcción del conocimiento; todo desde la idea de semiosis planteada por Charles Sanders Peirce y desde la concepción de cultura en modo de semiósfera planteada por Yuri Lotman.

La premisa histórica desde la cual parte el documento es la que afirma que el ser humano desde sus más humildes orígenes se ha dado a la tarea de llenar el mundo que lo rodea de sentido, buscando formas para entenderlo. Ahora bien, el documento parte de la definición más básica de semiótica, contemplada como la ciencia que permite explicar la cultura en su totalidad como un acto comunicativo, fundamentada en la acción social. Asemajada al proceso de semiosis infinita, descrita por Peirce, la cual es en términos sencillos, el intercambio humano constante de signos que se prolonga hasta el infinito.

Una vez tratado el tema de la semiosis infinita propuesta por Peirce, los autores traen a colación otro concepto de una autora experta en semiótica, Halliday (1978) habla sobre el término '*meaner*', el cual se define como un individuo que es capaz de darle un significado a todo, es decir, es un significador de la sociedad, que convive conjuntamente con los signos que ve, lee e interpreta. En adición, los autores afirman que todo signo creado, interpretado y significado por el '*meaner*' es el resultado de una convención social en la cual se construyen hábitos, ideas, costumbres etc...

También se afirma la idea de que toda producción de sentido es en sí mismo, un acto de semiosis, en tanto que dota de significado y de sentido las cosas del mundo. Así pues, la construcción de sentido se da cuando se dota de significado los objetos, tanto materiales como metafísicos.

Al hablarse de sentido, se debe de abordar el concepto de cultura, por lo que la cultura se definiría como el entramado de significados que da orden a lo que los seres humanos denominan “realidad”. Desde esta perspectiva, la cultura entonces debe de estudiarse como un fenómeno comunicativo basado en los mecanismos de significación; mecanismos que producen sentido en sociedad.

Los autores exponen la teoría de las semiósferas postulada por Yuri Lotman (1996), la cual se define como “un domo que cubre todo el espacio dentro del cual se produce el sentido” (p. 9). La semiósfera como concepto engloba todo el proceso de significación en sociedad, pues, implica que la construcción del sentido se da dentro de esferas públicas y particulares que conviven permanentemente con las personas.

Finalmente, se construye una especie de glosario donde se define de manera puntual y conceptual que significan las palabras significación, significado y sentido.

Significación se entiende como el referente relacionado con el signo en el proceso de significación. Significación se entendería como el proceso por el cual el ser humano reconoce un objeto del mundo, lo llena de significado, lo convierte en signo y se llena de sentido. Así mismo, el sentido se construye al relacionar un signo con un objeto, determinando el resultado de la relación entre interpretante e intérprete.

Pasando al siguiente artículo, este se denomina: “El impacto de los emoticones en la actividad cerebral”, escrito por los autores David Martínez Rubio y Eva María Rosa Martínez, fue escrito para la Universidad Católica de Valencia, España, el cual data del año 2016. El texto fue encontrado tras realizar una búsqueda en Google Académico con las siguientes palabras clave: Emoticones, emojis, cerebro, actividad cerebral.

La premisa principal del artículo habla de cómo el cerebro reconoce los emoticones/emojis como si fueran rostros humanos, a pesar de que su imagen es digital y estos no poseen características detalladas de rostros humanos. Además de cómo el cerebro asocia los emoticones/emojis con ciertas emociones y activa dichas emociones más que otras.

A la vez de hacer el reconocimiento a los emojis como una evolución del lenguaje, el artículo presenta un resultado parcial de una investigación la cual afirma que, al medir la actividad cerebral de un grupo de encuestados mediante resonancias magnéticas se pueden reconocer como expresiones de emociones, aunque estos no sean caras reales como las que se ven en la cotidianidad.

En concreto se determinó gracias a los resultados, que el giro fusiforme derecho que usualmente se activa y se relaciona con el reconocimiento facial, no se activa con los emojis ya que estos no son caras tan detalladas, ya que son simples micro imágenes que reflejan una serie de rasgos que aluden a un sentimiento, es decir, dentro de la función del emoji no hay la necesidad de que haya un parentesco casi exacto a las caras humanas, por ello el giro fusiforme derecho no se activa. En adición a esto, el giro frontal inferior derecho implicado en las tareas de alto contenido emocional se activa tanto con los rostros humanos como con los emoticones y los emojis por lo que, la carga emocional que transportan los emojis tiene validez neurológica.

Finalmente, se llegó a una conclusión basada en el documento “Emoticons in mind: An event-related potential study” de los autores Churches, O., Nicholls, M., Thiessen M., Kohler, M., y Keage, M. (2014) el cual asegura que el cerebro humano no sólo asocia los emoticones a los rostros humanos y reacciona a ellos de manera similar, sino que, además, ambos desencadenan respuestas similares en las mismas áreas cerebrales localizadas en la corteza occipito-temporal, la cual se encarga entre otras cosas de regular las emociones que llegan de los medios externos.

Prosiguiendo con otro documento, este se titula: “El lenguaje no se degenera, evoluciona” del autor Nehuén Loscalzo, el cual data del año 2018. Este documento se encontró bajo la búsqueda de las siguientes palabras clave en el buscador Google Académico: Lenguaje, evolución. El documento se encuentra alojado en el repositorio institucional de la Universidad Nacional de la Plata.

Principalmente, el texto habla de cómo el lenguaje se ve afectado por el uso de los emoticones, la proliferación de redes sociales, las transformaciones constantes de los procesos comunicativos y la convención de signos. El texto se enfoca en resaltar que el ataque más notable al lenguaje es el nacimiento y la reproducción masiva de los emoticones.

Para empezar, se hace hincapié en que a lo largo de la historia el lenguaje se ha transformado y ha sufrido mutaciones de diferente índole, sea para dar significados nuevos, para resignificar o para eliminar significados, pero siempre en pro del purismo del lenguaje, entendido como el vestigio más perfecto de la humanidad. Conforme avanza la historia los cambios al lenguaje se hacen cada vez más naturales para los estudiosos de la rama, pues se entiende que cada era de la humanidad aporta una resignificación del lenguaje; la Revolución Industrial, el Renacimiento, la llegada del Capitalismo entre otras etapas de la historia de la humanidad han hecho que el lenguaje mute y se adapte. La aparición y proliferación de las redes sociales constituye otra era más para la historia del lenguaje ya que como menciona Silvia Ramírez Gelbes, experta en lingüística de la Universidad de San Andrés: “Las redes, como medio de comunicación, modelan el lenguaje y fuerzan al idioma a actualizarse” (p. 2)

Con el pasar de los años, desde que el primer emoticón se inventó por Shigetaka Kurita a finales de la década de los 90, se han introducido poco a poco a la vida de los usuarios que viven sus vidas por medio de las redes sociales. Conforme el tiempo avanza, más y más emoticones se van

sumando a la lista de los que son mundialmente aceptados por Unicode y así es como se van uniendo de manera casi natural al lenguaje.

Finalmente, se hace la mención de que ciertos emojis ya son universalmente aceptados en el lenguaje, como lo es el emoticón/emoji del corazón, el cual significa amor. No obstante, aún persisten algunos que por cuestión de diferenciación de culturas no se acoplan al lenguaje ya que tienen significados diferentes, pero el texto señala que es cuestión de tiempo para llegar a una significación en común para poder añadirlos al lenguaje. Por lo que, el emoticón/emoji se está empezando a considerar como una evolución en el lenguaje y no una involución.

Continuando con el penúltimo artículo, este se titula: “El lenguaje (de los lenguajes) en la configuración de la realidad” de la autora Sara Rivera Ramírez, el cual se escribió para la Universidad Autónoma del Estado de México, que data del año 2017 y fue encontrado en la base de datos Redalyc filtrando la búsqueda por las siguientes palabras clave: Lenguaje, lingüística, semiótica, realidad.

El artículo hace una justificación sobre el valor de la lengua en la actualidad. Se enfoca en precisar cuáles son las características que posee el lenguaje humano en virtud de su valor comunicativo, a diferencia del lenguaje animal. Además, precisa las características y connotaciones filosóficas y conceptuales que posee el signo según Charles Sanders Peirce y el signo lingüístico según Ferdinand De Saussure.

El artículo empieza enunciando cuáles son los aspectos que caracterizan a los humanos y que los diferencian de otros seres vivos, haciendo una mención de aspectos como la religión, la capacidad para la resolución de problemas entre otras, pero afirma que hay un aspecto que hace clave la diferenciación, ese aspecto es el lenguaje. El ser humano es un ‘*homo loquens*’, que vive

en tanto se comunica y para ello, el lenguaje es vital; lenguaje entendido como la combinación de signos que permiten al hombre tener la facultad de identificar ideas. Por lo que, para la perspectiva de la autora el lenguaje es un sistema de signos.

Más adelante, el autor afirma que la lengua y, por ende, el lenguaje es sólo un vehículo de comunicación mediado por signos que dirige a las personas a tener una adquisición de visiones del mundo, lo que se entiende al asumirse que el signo permite al hombre identificarse y cuando el hombre se identifica entonces puede comunicarse por medio de la lengua.

El lenguaje compuesto por signos, permite ver, leer, interpretar y analizar la realidad en la cual el ser humano vive y se configura constantemente. Por lo que, en conclusión, la lengua, el lenguaje y en su defecto, los signos permiten ver, leer e interpretar realidades mentales y formar pensamientos para poder así lograr una comunicación con los otros seres humanos. La lengua – el lenguaje de los lenguajes – permite, pues, comprender el mundo en relación con los signos que lo habitan.

Finalmente, el último artículo tomado para este Estado del Arte se titula: “Análisis de la funcionalidad del signo peirceano en redes sociales. Una mirada desde los jóvenes”. Del doctor Max Römer Pieretti asociado al Instituto CEU- San Pablo, el cual data de del año 2018. Se encontró en Google Académico bajo la búsqueda filtrada por las siguientes palabras clave: Signo, signo peirceano, Peirce, redes sociales. El documento se encuentra alojado en el Deposito de Investigación de la Universidad de Sevilla.

El texto relata un resultado de un proyecto de investigación que trata de definir cuáles son los aspectos semióticos tratados en la teoría del signo de Charles Sanders Peirce que se ven reflejados en las redes sociales, específicamente en las interacciones de los jóvenes. Al tratarse de un

documento que concluye con una investigación, los datos y la información mostrada es mínima y se sospecha que el documento contenedor de toda la información es más riguroso.

El artículo empieza relatando cómo es que los adolescentes y semi adultos viven sus realidades mediadas por las redes sociales, las cuales interaccionan con el uso del ordenador y los dispositivos móviles. Esta idea se relaciona con las concepciones del signo pre peirceanas para poder trazar un precedente de la definición más exacta de lo que es el signo en las redes sociales.

El artículo se enfoca mucho en el signo, precisa que son los signos los que construyen el horizonte comunicativo y semiótico en el contexto de la web 2.0. Relacionando con el signo se enuncia el postulado tricotómico de Peirce, el cual dice que un signo es una cosa que está en lugar de otra para alguien, en algún sentido, lo que significa que la relación tricotómica se ve en el signo, el objeto y ese alguien. Además, se menciona que para Peirce el signo se divide en tres triadas; el signo en relación consigo mismo, el signo en relación con el objeto y el signo en relación con el interpretante. El signo en relación consigo mismo se compone de legisigno, cualisigno y sinsigno. El signo en relación con el objeto se compone de ícono, índice y símbolo. Y el signo en relación con el interpretante se compone de rhemas, dicisignos y razonamientos.

Después de definir qué es el signo, entonces el documento va dirigido a preguntarse si el signo peirceano es el mismo para jóvenes que interactúan por redes sociales y para personas que interactúan de forma presencial.

El documento concluye después de mostrar sus datos recolectados a forma de encuesta; dejando en visto que a pesar de que se creía que la funcionalidad del signo peirceano sólo abarcaría hasta la dicencia, es decir, hasta la acción de representar un objeto mediante sus características físicas,

este llega en el contexto de la web 2.0 hasta el interpretante, es decir, el signo peirceano logra representar un objeto y este llega a ser entendido por un tercero (interpretante).

Así concluye la puesta en escena de los artículos investigados para la elaboración del Estado del Arte, mostrando que se abarcaron lecturas desde diferentes áreas del conocimiento como lo son la semiótica, la lingüística, el lenguaje, la cibercultura, la comunicación, la realidad entre otros.

Marco Teórico.

El marco teórico que se desarrolla a continuación permitió conocer y comprender las diferentes categorías conceptuales de este proyecto de investigación, las cuales son semiótica, cibercultura y lenguaje. Es importante hablar y detallar las categorías y subcategorías que se desprenderán en este apartado del documento, pues es acá donde se conocerá la conceptualización teórica de los autores que han trabajado en dichas áreas del conocimiento, es decir, acá se hablará de ¿Qué se ha dicho? ¿Cómo se ha dicho? ¿Quién lo ha dicho? Y ¿Dónde se ha dicho? Todo el bagaje que tiene este marco teórico sirvió para que se pueda entender la importancia que guardan las categorías y subcategorías en relación con el fenómeno de investigación.

La primera categoría a desarrollarse será la semiótica, para luego desarrollar su subcategoría, Signo. Posteriormente se desarrollará la categoría cibercultura y su subcategoría ciberespacio y para finalizar se desarrollará la categoría lenguaje junto a sus subcategorías el lenguaje escrito y el emoticono/emoji.

Semiótica.

La semiótica es entendida como la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que posibilitan la comunicación de las personas, para que estas convivan en sociedad de manera estructurada. Además, la semiótica se encarga de estudiar también los modos de producción de los signos, su funcionamiento y su recepción por parte de los seres humanos. Esa sería la definición más básica de la semiótica, pero no hay que olvidar que existieron y existen autores que han trabajado y profundizado en la semiología y la semiótica, fundiendo sus visiones en síntesis supremas con el fin de despejar el campo de estudio para las generaciones futuras. Autores como Ferdinand de Saussure (1916), Charles Sanders Peirce (1931-35), Umberto Eco (1976), Yuri

Lotman (1996), Roland Barthes (1964) entre otros han estudiado y trabajado en el campo de la semiótica.

Si bien, semiología y semiótica son ciencias parecidas en su objeto de estudio, cada autor la trabaja de una manera diferente; Saussure denota la importancia de estudiar la semiología en relación con la lingüística, ya que esta centra su objeto de estudio en el signo lingüístico y su relación dicotómica, pero es Charles Sanders Peirce quien cambia el nombre de semiología a semiótica y la denomina como la ciencia que tiene por objeto de estudio los signos, en adición, esta ciencia estudiaría la relación tricotómica de los signos en la sociedad. Por ende, se puede decir que todo aquello con lo que el signo esté en relación directa o indirecta se convierte en el objeto de estudio de la semiótica peirceana, tal cual como sucedía con el rey Midas, el cual convertía en oro todo lo que tocaba.

Antes de empezar a explicar la semiótica peirceana, es importante hacer una breve introducción a Charles Sanders Peirce. Nació en Cambridge, Massachusetts el 10 de septiembre de 1839 y murió el 19 de abril de 1914. Se graduó como químico de la Universidad de Harvard en 1859. Trabajó como científico, investigador, crítico de libros de filosofía y ciencias, conferencista para Harvard University y fue director a cargo de más de 100 tesis doctorales. En la década de los 50 comenzó su actividad filosófica y científica, en la cual escribió decenas de libros, centenares de artículos y sus 8 famosos *papers* que ahora residen en la Universidad de Harvard. No será necesario abordar su carrera científica, sólo cabe mencionar que siempre fue un habido científico y que parte de su pensamiento filosófico y semiótico, nació en sus acercamientos a la química durante su infancia y su posterior trabajo en el campo científico en Harvard.

Una vez establecida la vida de Charles Sanders Peirce, ahora se pasará a explicar qué es para Peirce la semiótica, abarcando todas sus micro ideas y nuevas conceptualizaciones. La semiótica

en el pensamiento peirceano se constituye como un pensamiento de carácter lógico, este pensamiento él lo denominaría entonces “Lógica-semiótica”. Restrepo (2010) afirma lo siguiente:

La Lógica-semiótica, entonces, es el estudio del signo en su combinación triádica. Todo signo mediante ciertas condiciones que le son propias representa un objeto produciendo un concepto que, de alguna manera, corresponde, de nuevo al objeto representado. Este concepto, interpretante en términos de Peirce, es una nueva representación que a su vez da lugar a otro interpretante. (p. 55-56)

La Lógica-semiótica es la acción misma de estudiar el signo en su representación triádica, es decir, en su relación de primeridad, segundidad y terceridad. La semiosis infinita que más adelante se explicará es un proceso tipo bucle en el cual la primeridad, segundidad y terceridad están en constante interacción y transformación. Explicado de forma sencilla, la primeridad es un signo que representa un objeto denominado segundidad, el cual representa algo para alguien, quién es llamado terceridad; dicho así se entiende que la terceridad es el último componente en reaccionar, pero la semiosis infinita implica que luego, dicha terceridad se convertirá en primeridad para otro proceso. En suma, la Lógica-semiótica es el estudio de las tres partes del signo que están en un proceso constante de cambio de papeles, pues estas partes constituyen los engranajes de la semiosis infinita. Más adelante se explicará con detenimiento el concepto de primeridad, segundidad y terceridad.

Asimismo, Peirce dividió la Lógica-semiótica en tres ciencias diferentes, pero interdependientes: La Gramática Especulativa, la Crítica y la Retórica Especulativa.

La Gramática Especulativa es la ciencia que estudia cómo es el proceso en el cual un objeto se convierte en un signo, además, se encarga de pensar y reflexionar acerca de la naturaleza de los

signos y de la significación. La Gramática Especulativa se concentra pues en estudiar las condiciones formales de los signos y su propia significación, lo que corresponde a pensar en la naturaleza semiótica.

Por otro lado, la Crítica, estudia las condiciones formales de la verdad junto a sus argumentos para determinar su veracidad, es decir, la Crítica clasifica los argumentos, determina su validez y comprueba su grado de fuerza y de verdad. No debe confundir los argumentos que acá se mencionan con los argumentos que nacen de la relación del signo con el interpretante, pues los argumentos relacionado con la Crítica, son las formas de pensar en un problema de diferentes maneras para llegar a una solución y los argumentos nacidos de la relación del signo con el interpretante son signos a forma de proposiciones que cuentan con premisas y conclusiones. Los argumentos que nacen de la Crítica se pueden dividir en inducción, deducción y abducción, a continuación, se explicarán de manera conceptual y se abordará un ejemplo en común que los ilustrará.

La inducción hace alusión a la inferencia de verdades generales a partir de verdades particulares. Por ejemplo, en un hospital un médico ve a un paciente con daño cerebral aparentemente sin explicación; siendo habido en el razonamiento inductivo, el médico pensará que el paciente al ser un adolescente consumirá drogas y debido a su historial sabrá que al ser motociclista probablemente habrá sufrido un par de golpes en la cabeza., por lo que la combinación de drogas más golpes darán como fruto un daño cerebral muy específico. La inducción de verdades generales, como el uso probable de drogas y los golpes en la cabeza por ser motociclista se dio a partir de la verdad particular, la cual fue el encontrar un paciente con un extraño daño cerebral. Los razonamientos inductivos no son válidos o inválidos, sólo se miden en que tanto grado se acercan a la verosimilitud.

La deducción hace alusión por otra parte a la inferencia de verdades particulares a partir de verdades generales. Siguiendo con el ejemplo anterior del médico; a este podría llegar un día en el cual se le asigne un paciente, adolescente, consumidor habitual de drogas y que ha sufrido un par de golpes debido a su naturaleza de motociclista y que recientemente ha estado sufriendo dolor de cabeza; por lo que el médico hará la deducción de que el uso de drogas más los golpes en la cabeza darán como diagnóstico un daño cerebral muy específico, por lo que lo mandará al neurólogo. En este tipo de razonamientos se usa el término “válido” o “inválido” ya que por medio de premisas es que se puede deducir una verdad particular, es decir, una verdad concluyente.

La abducción por otro lado, es la construcción de nuevas ideas y premisas por medio de una o más hipótesis. Continuando con el ejemplo anterior, un médico trata de explicar cómo es que un adolescente perfectamente normal sufre de un daño cerebral, su hipótesis es que su historial médico no refleja todo lo que es médicamente relevante y por ende es imposible tratarlo sin ver el terreno con la mayor claridad posible, es decir, su hipótesis es que sin un historial médico preciso que detalle si consume drogas o si ha sufrido traumas en el cráneo, no podrá explicar la premisa de cómo un adolescente perfectamente normal sufre de daño cerebral. La abducción es el razonamiento más importante para Peirce, ya que a partir de un hecho se crea un nuevo signo para explicar las posibles razones del hecho.

Los anteriores razonamientos son posibles gracias a la habilidad de conjeturar respecto a la realidad. Sebeok y Sebeok (1979) afirman: “La acción de conjeturar es esa habilidad que nos ha llevado a evolucionar como la especie dominante del planeta en todo sentido, pero el que nos ocupa más propiamente sería en el sentido comunicativo” (p. 15 - 16). Lo que significa que la habilidad de conjeturar es lo que permite hacer razonamientos que generarán argumentos y es gracias a

dichos razonamientos, por primitivos o avanzados que sean, que la humanidad ha progresado en su evolución.

La Retórica Especulativa estudia las leyes de la evolución del pensamiento y cómo se da las leyes de la transmisión del significado. La Retórica Especulativa, en suma, estudia cómo es el proceso mediante el cual el pensamiento evoluciona y cómo se transmite el significado, teniendo en cuenta que el significado está compuesto por signos en su núcleo.

Así pues, la Lógica-semiótica, se compone de diferentes sub ciencias que estudian la naturaleza de los signos, la significación y los argumentos; todo lo anterior sirve como base para entender el mundo desde una mirada lógica.

Para Peirce, llegar a la comprensión del mundo es una necesidad humana y esta se logra por medio del entendimiento de las relaciones tricotómicas. Peirce llega a la comprensión de las representaciones y relaciones triádicas por medio del método de la fenomenología, que él denomina Faneroscopía, cuya tarea es encontrar las categorías universales y particulares presentes en los fenómenos.

Ampliando esta explicación, Restrepo (2010) afirma lo siguiente “Su método es la fenomenología o faneroscopia, ciencia que se dedica al análisis de todas las experiencias posibles con el objeto de “desenredar la madeja de aquello que en cualquier sentido aparece y devanarlo en sus formas distintivas” (p. 5) Explicando que Peirce renombra la fenomenología a Faneroscopia y esta ciencia se dedica exclusivamente al análisis de las experiencias apreciables con los sentidos para explicar cómo suceden los sucesos. Peirce también denomina *phanerones*, a todos aquellos sucesos que están presentes en la mente de cualquier forma posible, sin importar si es un hecho real o imaginario. Así pues, la faneroscopía estudia los *phanerones* por medio de la observación

directa, todo con el fin de generar observaciones específicas o generales. Los fenómenos son lo verdaderamente importante en la teoría pragmatista de Peirce, pues estos son cualquier cosa que se encuentra en las mentes de las personas, desde la idea más sencilla hasta la más compleja: por ende, cada pensamiento que habita en el pensar humano consciente e inconsciente es un fenómeno.

La Fenomenología no formula explicaciones hipotéticas, ni se preocupa por la correspondencia entre los fenómenos y la realidad. Su tarea consiste en reconocer por lógica o por inspección directa los elementos indescomponibles de los fenómenos, separarlos y clasificarlos en sus diferentes clases de acuerdo con su carácter real. (Restrepo, 2010, p. 9)

En adición, la fenomenología cumple con funciones mucho más específicas como lo son el reconocimiento e inspección de los elementos más básicos del fenómeno en cuestión, además de separar y clasificarlos en diferentes clases de fenómenos acorde a su carácter que representa en el mundo real.

En el pensamiento peirceano, la faneroscopía está compuesta por *phanerones*, pero estos a su vez, están compuestos por categorías, ya sean particulares o universales. Restrepo (2010) afirma “Peirce define categoría como el elemento del fenómeno del primer grado de generalidad que por serlo permite comprender sus características y componentes”. (p. 191). Asumiendo que las categorías representan el fenómeno y sus características más visibles ante la mirada que forma conjeturas al respecto.

Las categorías no son partes que componen los fenómenos o divisiones metafísicas del mismo, sino más bien conceptos que tiñen cada fenómeno y posibilitan una forma de pensar. Las categorías universales se relacionan directamente con el fenómeno y estas predominan en cada fenómeno y las categorías universales pertenecen a cada fenómeno con una intensidad diferente.

En suma, las categorías son “tonalidades” que posee cada fenómeno (o grupo de fenómenos) que le dan características únicas; a su vez pertenecen al objeto de estudio de la fenomenología.

El signo.

A continuación, se abordará todo lo correspondiente a la sub categoría de la semiótica, el signo. El signo es el componente primordial del pensamiento Peirceano, pues en este se basan todos los razonamientos de la semiótica como pensamiento tricotómico. El signo tiene sus bases conceptuales y significativas en la expresión latina “*Aliquid star pro aliquo*”, que significa literalmente una cosa en lugar de otra o un algo que se sitúa para alguna otra cosa; dicho esto se, puede entender que la concepción más básica del signo sin que esté permeada por las ideas de ningún autor, es “un algo que está en lugar de alguna otra cosa, sea física o no”.

Ahora bien, el signo es la unidad mínima de medida para reconocer los fenómenos que ocurren en el mundo y este se divide en tres partes: La primeridad o representamen (usualmente conocido como signo), la segundidad u objeto y la terceridad o interpretante. El signo es la conexión entre la segundidad y la terceridad, es decir entre el objeto y el interpretante. Restrepo (2010) afirma lo siguiente en relación a la definición más básica del signo peirceano: “Peirce define el signo como lo que coloca a un segundo en una relación cognitiva con un tercero” (p. 52). Entendiendo que el signo no sólo cumple la función de mostrar un objeto, sino que también cumple la función de conector entre dicho objeto y el sujeto sobre el cual el objeto está teniendo influencia.

El signo en su concepción ontológica más purista es algo que representa un objeto para alguien, es decir, que el signo es “algo” A, que denota algún “hecho” u “objeto” B a un “interpretante” C: lo cual define al signo como lo que está en el lugar de un objeto para alguien.

El signo se puede entender como una representación, entendiendo la representación como un intento de acercamiento a la realidad, pero sin llegar a la imitación total; pero la representación

total en el pensamiento de Peirce es imposible, porque el signo nunca representa algo a la perfección, sólo denotará una idea lo más cercana a la realidad para alguien. Así pues, la representación peirceana mediada por signos sólo se acerca a la realidad, la roza, pero no llega tocarla, puesto que es sistemáticamente imposible.

El signo es esencialmente una señal del objeto, sobre el objeto para el interpretante. Peirce expresa que el signo se vuelve casi el objeto, pero nunca llega a serlo completamente; con esto se refiere a que el signo nunca será el objeto en cuestión, ya que su función consiste solamente en decir algo de él en algún aspecto. El signo es representación intangible.

Como se dijo anteriormente, el signo representa al objeto, pero hay divisiones de objetos según las relaciones que guardan con el signo. Existen los objetos inmediatos y objetos dinámicos.

Los objetos inmediatos son representados por los signos tal y como son. Y los objetos dinámicos son representados por los signos sólo si hay un conocimiento previo del objeto por parte del interpretante.

Hablando ahora de los aspectos “biológicos” del signo, estos nunca mueren o terminan ya que siempre están en constante transformación. Restrepo (2010) afirma respecto al signo lo siguiente “Todo signo vive y se despliega en otro signo” (p. 63). Refiriéndose a que el signo no muere, sino que deja de cumplir su papel como signo y encarna otro papel, sea como objeto o interpretante. En suma, el signo cuenta con una vida útil infinita, es en términos temporales es inmortal ya que nunca perece y siempre está en transformación o replicación a otro signo.

El signo, además, aparte de representar un objeto puede representar una idea y dicha idea refleja los efectos sensibles de las cosas. En otras palabras, las ideas de las cosas que se perciben con los

sentidos son las ideas de sus efectos sensibles, por lo que los signos representan ideas y a su vez, las ideas reflejan las concepciones de los efectos sensibles de las cosas.

El signo peirceano, al igual que el pensamiento peirceano está constituido por una triada que representa la totalidad s gnica. El signo est  constituido pues por primeridad, segundidad y terceridad. La primeridad es el signo, tambi n llamado representamen. Restrepo (2010) afirma respecto al signo: “El principio de Primeridad es lo que, seg n Peirce, puede denominarse como Flash... Lo primero, lo presente, lo inmediato, lo nuevo, lo fresco, lo original...” (p. 21). Haciendo alusi n a que la primeridad es lo inmediato a la realidad, es decir, aquello que se percibe de inmediato, por ende, la representaci n pict rica o simb lica del objeto.

La segundidad tambi n conocida como el objeto, es a lo que hace alusi n la primeridad y su relaci n la misma es estrecha y unidireccional: Restrepo (2010) afirma lo siguiente respecto a la segundidad “A diferencia de la Primeridad que es pura posibilidad, la Segundidad se refiere a lo existente, a lo que efectivamente es. Es el encuentro con la realidad que se da en nuestra relaci n con el universo existente” (p. 22). Entonces, la segundidad es lo que existe en la realidad que est  conectado a la primeridad por medio de una relaci n representativa, es decir, la primeridad representa la segundidad tratando de ser lo m s apegado a la realidad.

La segundidad se divide en 2 clases: Segundidad genuina y segundidad degenerada. La segundidad genuina se refiere a los objetos contruidos a base de objetos externos y la segundidad degenerada es metaf sica, por lo que s lo se expresa en la relaci n de razonamientos con objetos f sicos.

La terceridad se refiere al interpretante, es decir, a la persona que ve el signo representando al objeto. Desde una mirada macro, la terceridad es el  ltimo punto de la relaci n tri dica, pero es un

signo que luego se convertirá en primeridad. Concluyentemente, la existencia de un signo se basa en la relación de primeridad con segundidad y terceridad. La relación que existe entre primeridad, segundidad y terceridad constituye la Teoría triádica del Ser, pues para Peirce no hay distinción entre ser y signo como concepto ontológico. La tríada del ser es la triada que representa la primeridad con la segundidad para una terceridad.

Estas tres partes del signo constituyen los engranajes para el proceso de semiosis, el cual alude Peirce como el proceso en el cual los signos están en constante interacción; el signo, el objeto y el interpretante siempre están en constante flujo creando significados y re significaciones. Evolucionando el proceso de semiosis, está el proceso de semiosis infinita, un proceso cíclico donde la primeridad, la segundidad y la terceridad están en un constante cambio de roles que no se detienen. Restrepo (2010) afirma lo siguiente en su libro Representación, relación triádica en el pensamiento de Charles Sanders Peirce:

El signo al ser determinado por un objeto (segundo) genera un interpretante (tercero) que de nuevo es signo y que por serlo genera un nuevo interpretante y así hasta el infinito: Es la acción del signo, lo que Peirce denomina Semiosis. (p. 52)

Con lo anterior, refiriéndose al proceso de semiosis infinita, este ocurre cuando un interpretante (terceridad) termina de cumplir su función como interpretante y pasa a ser un signo (primeridad) de otro proceso de semiosis. Ejemplificando la explicación anterior, un silbatazo de un guarda de tránsito (primeridad) hace detener un vehículo que se encuentra en movimiento (segundidad), lo que hace que un peatón (terceridad) pueda cruzar la carretera. Al realizarse este proceso, el peatón pasa a ser un signo (primeridad), el guarda de tránsito pita con su silbato (segundidad) y el vehículo que antes estaba en movimiento (terceridad) se puede movilizar nuevamente. Este proceso que se

repite en forma de bucle con más actores es conocido como semiosis. Un proceso de interacción de símbolos “*Ad infinitum*”, es decir, que ocurre al infinito y no se detiene.

Peirce afirma que el signo está en medio de tres tricotomías, es decir, es divisible entre tres. Los signos se pueden dividir de tres maneras; la primera manera es según ellos mismos, la segunda manera es según el objeto y la tercera manera es según el interpretante. Estas tricotomías no son excluyentes ni separadas por sí mismas, por el contrario, estas tricotomías contienen signos en sus núcleos y las combinaciones de estos signos componen los diez (10) tipos de signos fundamentales en la teoría peirceana. A continuación, se mostrarán de forma gráfica las tres tricotomías, para luego explicarlas detenidamente junto a sus signos.

Tabla 1: Clasificación de los tipos de signos según Charles Sanders Peirce. Restrepo (2010)

Tricotomías del signo según Charles Sanders Peirce.	Signo	Objeto	Interpretante
Signo	Cualisigno	Ícono	Rhema
Objeto	Sinsigno	Índice	Dicisigno
Interpretante	Legisigno	Símbolo	Argumento

La primera tricotomía corresponde a la condición del signo en sí mismo, es decir, el signo en relación consigo mismo; esta tricotomía se divide en 3 tipos de signos, los cuales son: El cualisigno, el sinsigno y el legisigno.

El cualisigno se refiere como su nombre lo indica a una cualidad, pero también puede ser una característica o una sensación, por ejemplo, la cualidad aromatizante de los pétalos de rosas.

El sinsigno se refiere a un signo que es un signo mediante sus características físicas y/o estéticas, por ejemplo, una señal de tránsito que expresa una orden a realizar debido a sus características estéticas ya conocidas por los conductores y peatones.

Y el legisigno se refiere a un signo que es una ley establecida por los seres humanos, por ejemplo, un silbatazo de un árbitro que indica la suspensión de un jugador en un partido de fútbol (*tarjeta roja*).

La segunda tricotomía hace referencia a la forma en la cual el signo se relaciona con el objeto, esta tricotomía se divide en: Ícono, índice y símbolo. Y a su vez, el ícono se divide en tres tipos de íconos: Las imágenes, los diagramas y las metáforas.

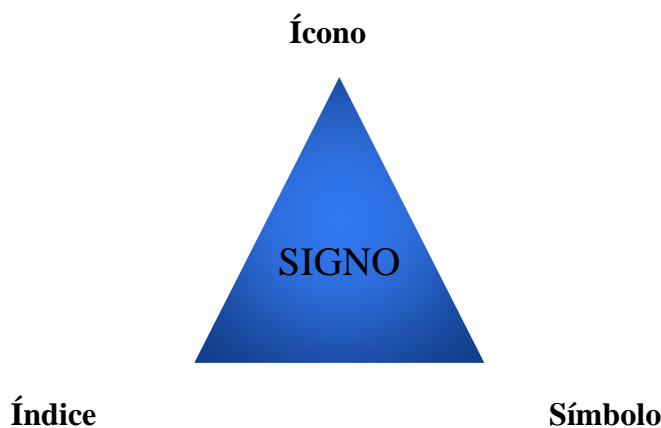


Ilustración 2: Signos de la segunda tricotomía de la semiótica Peirceana. (Creación propia)

El ícono es un signo que se refiere a su objeto por medio de sus características, por ejemplo, una fotografía, la cual está impregnada de micro signos que corresponden a la realidad del objeto fotografiado. El ícono se puede dividir en tres tipos de signos; las imágenes, los diagramas y las metáforas. Un ícono es una imagen cuando el signo y el objeto comparten cualidades simples, se denomina primera primeridad. Un ícono puede ser un diagrama cuando hay una relación análoga entre el signo y el objeto, entendiendo la relación análoga como la semejanza entre cosas

diferentes, se denomina primera segundidad. Y un ícono puede ser una metáfora cuando hay un paralelismo entre el signo y el objeto, se denomina primera terceridad.

El índice es un signo que representa una instrucción “más o menos” detallada para que el lector pueda desarrollar la instrucción a cabalidad, por ejemplo, se evidencia en los aeropuertos o en las terminales de transporte con los avisos de señalética para que los viajeros sepan cómo situarse y que hacer para reclamar sus maletas.

El símbolo es un signo que representa un objeto simplemente porque será interpretado como lo que se refiere a tal objeto, por ejemplo, las palabras, las frases y las convenciones hechas a lo largo de la humanidad, pues estas son interpretadas de la misma manera y refieren a un objeto en común. El símbolo en suma se refiere al objeto por una asociación de ideas previamente concebidas, pero no indica una cosa en particular, sólo una clase de cosas.

La tercera tricotomía hace referencia al signo en relación con el interpretante; esta tricotomía contiene los siguientes signos: El rhema, el dicisigno y el argumento.

El rhema es un signo de existencia posible y real que para el interpretante es posibilidad cualitativa. Dicho de otra manera, es una proposición sin sentido ni contexto definido, por ejemplo, un dibujo sin contexto o una palabra al aire sin una frase que la contenga.

El dicisigno es un signo de existencia real, es decir, es una proposición, pero a diferencia del rhema, este signo si tiene contexto definido. Si el rhema se relaciona con la posibilidad de ser, el dicisigno es la existencia real. Por ejemplo, un dibujo con fondo, sujeto y colores definidos o una frase con sujeto y predicado.

Un argumento es un signo que para el interpretante es una ley. A diferencia del legisigno, el argumento debe de contar con varias proposiciones que cuenten como premisas y conclusiones.

Por ejemplo, una tira cómica que con base a sus proposiciones cuenta un chiste o una canción que usando proposiciones sencillas da un mensaje melódico.

Una vez vistas las tres tricotomías de Peirce, es importante recalcar que estos signos son sólo generalizaciones, porque al combinar estos signos de una manera muy particular es que se obtienen los 10 tipos de signos claves en el pensamiento peirceano. Lo anterior son sólo las divisiones y ramificaciones tricotómicas, a continuación, se mostrarán los 10 tipos de signos que existen en la realidad y que se pueden ver mediante la observación de fenómenos y los diferentes tipos de razonamientos.

El primer signo es el cualisigno icónico rhemático, el cual Peirce lo describe como la sensación del color. Por ejemplo, el color rojo, el cual remite a un objeto por medio de una analogía.

El segundo signo es el sinsigno icónico rhemático, el cual Peirce denomina como un diagrama. Este signo puede ser cualquier objeto si alguna de sus cualidades en él hace que se determine la idea de un objeto. Por ejemplo, una imagen visual figurativa, como un cuadro o un autorretrato.

El tercer signo es el sinsigno indicial rhemático, el cual describe Peirce como un grito espontáneo. Este tipo de signo tiene la relación analógica con el objeto en el aquí y en el ahora. Por ejemplo, un bocinazo de un carro en medio de una carretera congestionada.

El cuarto signo es el sinsigno indicial diciente, el cual Peirce lo describe como una veleta de viento. Este tipo de signo, es un signo que guarda relación con el objeto y aparece en el aquí y en el ahora, pero deriva de la interpretación de un hecho existente. Por ejemplo, un arcoíris, pues deriva del final de la lluvia, se relaciona con esta y sólo se da un momento específico.

El quinto signo es el legisigno icónico rhemático, el cual define Peirce como lo diagramático. Este signo es una convención u orden, cuya relación con el objeto es analógica y deriva de una

interpretación. Por ejemplo, una señalética en un aeropuerto, pues corresponde a una convención de acciones relacionadas con el objeto, a la cual el interpretante hace una interpretación.

El sexto signo es el legisigno indicial rhemático, el cual define Peirce como un pronombre demostrativo. Este signo es una convención cuya relación con el objeto es existencial y se deriva en una posible interpretación. Por ejemplo, una ley que diga los pasos a seguir en caso de una actividad sísmica, pues es una convención (o ley si es que se ve en asuntos de fuerza) que se relaciona existencialmente con el sismo y el interpretante hace una interpretación de este signo para saber qué acción realizar.

El séptimo signo es el legisigno indicial diciente, el cual lo define Peirce como un grito callejero. Este signo aparece como una convención y su relación con el objeto es existencial, lo que deriva en una interpretación de un hecho existente. Por ejemplo, una alarma en la calle que guarda posible relación con algún incidente que pueden presentarse en la calle, por lo que el interpretante interpretará (valga la redundancia) el hecho observable.

El octavo signo es el legisigno simbólico rhemático, el cual define Peirce como un sustantivo común. Este signo, es un signo que es signo por una convención y su relación con el objeto es convencional, lo que deriva en una interpretación. Por ejemplo, el refrán “Más vale pájaro en mano que cien volando” es una convención que guarda relación con el objeto y su posesión (*pues todos se han visto en el dilema de tener algo en menor medida, pero es mejor tenerlo en menor medida a no tener nada*), lo cual deriva en una interpretación por parte del interpretante.

El noveno signo es el legisigno simbólico diciente, el cual define Peirce como una proposición. Este signo, se parece al anterior pues aparece como una convención, que guarda relación con un objeto convencional y deriva en la interpretación de un hecho que ya existe. Por ejemplo, “los

niños tienen más imaginación”; representa una convención en el mundo adulto y guarda relación con un objeto convencional, el niño, por lo que deriva en una interpretación para el interpretante, afirmando si dicha proposición es real o no.

El décimo y último signo es el legisigno simbólico argumento, este Peirce lo define como un argumento. Este es un signo que aparece como una convención, su relación con el objeto es convencional y se deriva en una interpretación que es una ley o norma. Por ejemplo, un aviso de no ingresar metales en un aeropuerto, es un signo convencional que guarda relación con la convención de no pasar con objetos metálicos por ciertas partes del aeropuerto y resulta en una ley para el interpretante.

Por lo visto anteriormente, los diez tipos de signos para Peirce se conforman de la fusión de los signos que están en el núcleo de las tres tricotomías mencionadas con anterioridad. Los signos entonces constituyen todo para el pensamiento Peirceano, pues estos se encuentran inmiscuidos en el seno de la sociedad humana, permitiendo el desarrollo del lenguaje humano, permitiendo la percepción de la realidad con base en los fenómenos (*phanerones*), permitiendo conocer las relaciones triádicas que existen entre los signos, los objetos que representan y los interpretantes que los leen; pero también, los signos, especialmente los íconos cumplen con una función clave que ha pasado desapercibida para muchos, pero no para Peirce; esta función es la de posibilitar la comunicación real. Restrepo (2010) afirma lo siguiente respecto a Peirce y su pensamiento sobre los íconos: “Peirce afirma que “la única forma de comunicar es por medio de íconos”” (p. 77). El ícono como sugiere Peirce se encuentra en medio de la segunda tricotomía, es decir, en la tricotomía del signo en relación con el objeto y es el ícono el signo que representa al objeto por sus características más inmediatas. La comunicación real se da pues, por medio de representaciones lo más allegadas a la realidad de los objetos mismos.

Si bien, los signos constituyen el lenguaje, la creación de significados, la percepción de la realidad y la comunicación real, no hay que olvidar el papel que cumplen las palabras ya que estas son cruciales en la naturaleza humana al igual que los signos. La evolución comunicativa del hombre, desde los primeros homínidos hasta el *homo sapiens* no sólo se ha dado gracias a mejora en los sistemas sígnicos y el avance de la ciencia en general, sino gracias también a las palabras; pues son estas las que aportan significados a las experiencias. Restrepo (2010) dice “El hombre hace la palabra y la palabra no significa nada que el hombre no la haya hecho significar” (p. 131). Refiriéndose que las palabras, al igual que los signos se empapan de significados que el hombre quiera significar, pues así y sólo así se da la comunicación y el lenguaje. Además de esta concepción de la palabra; Giraldo y Osorio (2020) afirman respecto a la palabra “La palabra en el lenguaje es parcialmente ajena. Se convierte en propia cuando se empapa con su propia intención y acento” (p. 28). Con esto, se refieren a que la palabra es neutra y cuando se empapa con un tono, acento y emoción específica es cuando se vuelve propia, al igual que el signo. En suma, la palabra tiene un papel igual de importante al signo en la construcción del lenguaje y de la comunicación, pues esta crea significados, significaciones y tiene características de pluritonalidad.

Sabiendo lo anterior, las características de la palabra como requisito para que se dé una comunicación real y todas las implicaciones que traen consigo los signos es que Peirce se concentra entonces en el concepto de “interpretar”. Interpretar para el pensamiento peirceano es leer la realidad, empaparse de ella y hacer una re-lectura con aportes propios; como si fuera el caso de un músico, un músico puede leer una partitura, la puede entender y la puede interpretar tal cual está escrita, pero dicha interpretación no tendría pues ningún valor; sólo tendría un valor genuino si el músico le agrega su propio “*toque*”. Restrepo (2010) afirma “Interpretar, entonces, es hacer una lectura re-creativa de la realidad” (p. 160). Leer la realidad con lentes que perciban todos los

signos, las relaciones triádicas, todos los fenómenos y sus procesos fenomenológicos para poder recrearla con un toque propio es a lo que se refiere Peirce respecto a interpretar.

Finalmente, se llega a uno de los conceptos más importantes dentro del pensamiento peirceano, el SerSignoInterpretante. Este término netamente peirceano se compone de tres conceptos básicos, “el ser”, “el signo” y “la interpretación”. A primera vista, el término SerSignoInterpretante se puede definir como el ser que interpreta signos, pero este tiene connotaciones mucho más profundas en su núcleo morfológico. Primeramente, el Ser, el cual es en sí mismo un signo, pues uno es análogo al otro. El Signo es la conexión entre el objeto y el interpretante, además, todo está compuesto por signos de diferente índole y el estudio de los fenómenos se da por medio de la observación de los signos. Y el Interpretante o interpretación, que es la otra cara de la moneda de la representación, lo que implica que “representar-interpretar” hace alusión a la forma de hacer una lectura re-creativa de la realidad, empapándola con un toque personal

Restrepo (2010) afirma: “El ser humano es signo

El signo es representación

La representación implica interpretación

Por ser humanos, representamos-interpretamos” (p. 143). Con lo anterior, Peirce afirma que el Ser es Signo, pues la condición ontológica del ser se traduce en signo; el Signo es Representación, pues representa (*valga la redundancia*) un objeto de la realidad para alguien; la Representación implica Interpretación, ya que empapar las creaciones con un toque personal hace parte del postulado peirceano correspondiente a la idea de Interpretar, por lo cual, en suma, el ser humano es signo, que a su vez es interpretación (representación), SerSignoInterpretante.

Así pues, se llega al final de esta categoría sobre semiótica y al final de la sub categoría sobre el signo según Charles Sanders Peirce.

Continuando con la siguiente categoría, esta es cibercultura y su subcategoría, es ciberespacio.

Cibercultura.

Antes de empezar a hablar propiamente de qué es la cibercultura, cómo se concibe y que integra en su núcleo, hay que entender un poco de historia, pues la cibercultura es un término relativamente “nuevo” y que tiene sus raíces en conceptualizaciones, palabras y convenciones que se han dado durante todo el progreso de la humanidad. La historia de la humanidad se divide en los periodos paleolítico, mesolítico y neolítico, pues estas denominaciones comprenden la universalidad de la existencia corroborada del hombre, es decir, en estos periodos son los que se tiene pruebas científicas e históricas del hombre en la tierra; pero diferentes antropólogos, historiadores y teóricos difieren con esta división de la historia acorde a su formación intelectual, pues desde cada área del conocimiento, la historia del hombre puede dividirse de manera diferente tomando ciertos aspectos en cuenta. Pierre Lévy, un filósofo del cual se hablará y se profundizará más adelante, es la prueba fehaciente de lo dicho con anterioridad, ya que tiene una concepción de la fragmentación de la historia muy diferente a la comúnmente vista y socialmente aceptada. En su libro de cibercultura, Lévy (2007) dice lo siguiente respecto a las etapas de la historia:

Según lo que acabo de exponer, se pueden distinguir tres grandes etapas de la historia:

- La de las pequeñas sociedades cerradas, de cultura oral, que viven una totalidad sin universal;
- la de las sociedades «civilizadas», imperiales, que utilizan la escritura, que han hecho surgir un universal totalizante:

- finalmente, la de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, que inventa un universal sin totalidad. (p. 224)

Afirmando, desde su mirada como investigador de ciencias de la comunicación que la historia puede ser dividida en tres etapas: La primera que se caracteriza por ser el comienzo de las sociedades, es decir, en dicha etapa se empiezan a estructurar las aldeas, teniendo un modo de comunicación netamente oral y que viven sin aceptación de la diversidad pues sólo aceptan su concepción del mundo como real. Haciendo referencia a los términos “totalidad” y “universal” que más adelante se explicarán.

La segunda etapa hace referencia a las sociedades que tienen un autoconocimiento de su identidad, estas sociedades bien pueden ser las que se estructuran con el ideal de la nobleza o con las líneas sucesoras de sangre para gobernar. En dichas sociedades no hay un exceso del lenguaje oral, por el contrario, el lenguaje escrito prolifera y se constituye junto al lenguaje oral como un modo de comunicación aceptado. Estas sociedades, además, funcionan aceptando la diversidad, pero tratando de acoger bajo un seno de creencia común a las demás.

Finalmente, se encuentran las sociedades que de algún modo han sido o son mediadas por el ideal de la cibercultura, donde se cree que las barreras geográficas ya no existen, pues en la red todos son completamente iguales. Principio parecido al que define Marshall McLuhan (1985) en su concepto de Aldea Global. En este tipo de sociedades se acepta la diversidad, pero a diferencia de las sociedades anteriores, no se buscan el cambio de pensamiento a uno como el correcto, pues cada pensamiento e ideología se concibe como respetable y aceptable.

Así pues, se entiende que la historia desde cada autor se puede dividir en etapas diferentes con características únicas. Pero independientemente de la etapa o etapas de las que se hablen, casi

siempre es correcto afirmar que el humano construye sociedades y estas sociedades tienen asuntos o características indisociables del hombre. Estos asuntos corresponden a interacciones entre el entorno material e inmaterial, entre personas vivas y personas pensantes, entre entidades materiales, naturales y artificiales y entre ideas y representaciones, que son sólo algunas de las relaciones que hacen parte de la condición social humana. La condición social humana dicta que todo hombre es social y establece relaciones profundas con sus contemporáneos, de la suma y la unión de estas relaciones es que nacen las sociedades.

Ahora bien, antes de empezar a hablar de que es la cibercultura y el ciberespacio es importante hacer una introducción al autor principal que desarrolla y profundiza en estos términos, Pierre Lévy. Nacido en Túnez en 1956, es un escritor, filósofo e investigador del área de ciencias de la comunicación. Cuenta con un título de magíster en Historia de la Ciencia y un título de doctor en sociología. Su trabajo se enfoca en las conceptualizaciones e implicaciones que han traído las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Sus principales contribuciones han sido el desarrollo de la teoría de la inteligencia colectiva, la cibercultura, los árboles del conocimiento y las tecnologías de la inteligencia. El concepto que ha creado Pierre Lévy que se tratará en este documento será la cibercultura y un concepto derivado de este, llamado el ciberespacio como la parte fundamental de la cibercultura.

La cibercultura para los fanáticos y/o los optimistas de la red es un subproducto de la cultura que existe por y para sus mismos propósitos. Antes de definir de manera conceptual y técnica la cibercultura, hay que hacer una definición de lo que es propiamente la cultura. Manuel Medina en el prólogo del libro Cibercultura de Lévy (2007) dice lo siguiente:

Metódicamente, una cultura, en general se puede comprender como un gran complejo de redes de sistemas culturales entramados entre sí, es decir, que se solapan, comparten agentes, entornos y recursos digitales, interaccionan, se comunican y se transforman mutuamente. (p. IX)

Dando a entender que la cultura es un gran conjunto de complejos sistemas unidos entre sí que definen a un grupo de individuos en un contexto determinado. Estos conjuntos de sistemas se superponen entre sí y constantemente se transforman y se actualizan tejiendo el concepto de cultura. Por lo que entonces, la cibercultura es eso mismo, sumando otras características y modificando su naturaleza a la digital. La cibercultura posee otras denominaciones como lo son *cultura digital*, *cultura de la sociedad digital* o mismamente *e-society*, haciendo alusión a la palabra *electronic*, qué significa electrónica, pero sólo utilizando su vocal inicial. Estas denominaciones cuentan con una definición en común, pues en su núcleo semántico se definen como una sociedad donde la información, el conocimiento, la comunicación y la digitalización definen su realidad. Estas concepciones de cibercultura están mediadas parcial o completamente por la investigación, organización, producción y administración de recursos digitales.

La cibercultura como movimiento o neologismo está unida de manera natural a las tecnologías de la comunicación y la información y en general, a las nuevas tecnologías que nacen con el pasar del tiempo; pero siempre que existen relaciones con la tecnología, se piensa que hay un impacto con implicaciones positivas y negativas. En este sentido, Lévy (2007) afirma: “La tecnología sería comparable a un proyectil (guijarro, obús, misil) y la cultura o la sociedad a un blanco viviente...” (p. 5). Explicando que a veces se tiene la percepción de que la tecnología es algo que se apunta, se dispara y, por ende, tiene un impacto bien positivo o negativo sobre un objetivo que sufrirá repercusiones presumiblemente irreversibles.

Para la cibercultura esta definición de tecnología no es la más culta ni la más precisa, pero sí tiene algo de razón, pues la simbiosis entre tecnología y cultura genera alteraciones en la definición de cultura, dando como resultado el término cibercultura. Para la explicación anterior se entiende por simbiosis como la asociación (no biológica) de dos conceptos de diferente índole. No obstante, la relación entre tecnología y cultura no es una relación factible o verdadera, pues, las relaciones verdaderas se dan entre sujetos que crean contenidos por medio de la tecnología y para la cultura y actores que utilizan dichos contenidos y habitan la cultura. La tecnología y la cultura sólo son elementos que están en constante movimiento mientras suceden las relaciones entre sujetos y actores.

Ahora bien, no se puede ignorar el impacto tanto positivo como negativo de la tecnología en la cultura. Pero más allá de hablar qué aspectos buenos o malos ha traído la tecnología para la cultura, es más importante concentrarse en la dirección de la atención que se presta cuando ocurre alguna eventualidad relacionada con la tecnología misma. Los impactos negativos se atribuyen a las máquinas, pues se suele pensar que la culpa de estas radica en su naturaleza técnica y/o tecnológica, en cambio, si hay un impacto positivo se suele atribuir el crédito al ser humano, ya que su evolución cognitiva le ha permitido revolucionar su pensamiento y, por ende, la sociedad misma. Aquí se puede ver una clara ambivalencia, ya que cuando pasa algo de naturaleza negativa se suele atribuir la culpa ciegamente a la tecnología, pero cuando pasa algo de naturaleza positiva, se olvida el papel que tiene la tecnología y se atribuye todo el crédito al ser humano; esto pasa porque históricamente, la causa-efecto de las cosas tiene un trasegar histórico muy amplio.

Una vez superado el dilema de la tecnología en relación con su impacto y sus efectos positivos o negativos, hay que aclarar que la tecnología es parte fundamental de la cibercultura y que esta última tiene una razón social en su núcleo. La cibercultura no existe simplemente por el nacimiento

y el auge de las redes, pues su existencia se determina por más factores no técnicos. A forma de analogía Lévy (2007) dice lo siguiente:

No se puede atribuir únicamente a la industria automovilística y a las multinacionales del petróleo el impresionante desarrollo del coche individual desde hace un siglo. con todas sus consecuencias sobre la estructuración del territorio, la ciudad. la demografía, la contaminación sonora y atmosférica, etc. (p. 95)

Lo anteriormente dicho se refiere a que los avances tecnológicos en muchas ocasiones no se deben totalmente al avance de lo técnico, sino que muchas otras razones se ven implicadas; razones sociales, económicas, culturales, filosóficas etc. El auto como se explicó no se desarrolló sólo por el avance técnico, sino por el mejoramiento en el diseño civil, el aumento poblacional, la atmósfera cada vez más concurrente etc. La cibercultura existe entonces, no sólo por la proliferación de las redes para conectarse al internet, sino también por la necesidad comunicacional, el acceso cada vez mayor a ordenadores personales entre otras razones de diferente índole.

Ahora bien, si se aborda la cibercultura desde su faceta técnica, esta se sostiene por la red, El World Wide Web o la red informática mundial por su traducción al español. Esta red informática mundial es un sistema de distribución que envía y recibe constantemente miles de millones de archivos a modo de hipertexto y multimedia gracias al Internet, el cual es un conjunto de redes de comunicación interconectadas en todo el mundo. Lévy (2007) plantea que “Sin barrera semántica o estructural, la red tampoco está fija en el tiempo. Se infla, se mueve y se transforma permanentemente. El World Wide Web es un flujo” (p. 133). Con la explicación anterior se entiende que la red está en un movimiento constante, pero no en términos estáticos o dinámicos, sino en términos de actualización, es decir, la red en su interior se mueve, se actualiza, se transforma y se remodela. Entonces, si la red está en constante actualización y transformación, la

cibercultura o al menos, algunos aspectos de la misma también lo estarán como, por ejemplo; las comunidades virtuales.

Una de las características más importantes que pertenecen casi que exclusivamente a la cibercultura es la interactividad que a su vez, comprende la interacción y la copresencia. Lévy (2007) afirma “El término «interactividad» designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información” (p. 65). Lo anteriormente dicho significa que la interactividad es la participación activa bidireccional en la que se comparte información a modo de datos; entonces la interactividad se puede decir que es la “vía de comunicación” de la cibercultura ya que posee características propias del sistema comunicativo como lo son: El mensaje, el canal, el emisor, el receptor, la codificación y decodificación. Pero internamente, dentro del concepto de interactividad existen otros dos conceptos de naturaleza inmutable, los cuales son la interacción y la copresencia; la interacción es la reciprocidad la cual se ve mediada por las comunidades virtuales que habitan en el ciberespacio y la copresencia se refiere a casi presencialidad mediada por la virtualidad. La interactividad, interacción y copresencia constituyen tres aspectos muy importantes y claves de la cibercultura; pero tratar de definir el futuro de la misma sólo estudiando el nacimiento y el cambio de estos tres términos es una labor imposible debido a que la cibercultura misma es como un río torrencial de actores, conceptos y transformaciones. Lévy (2007) menciona que “Por otra parte, el devenir de la cibercultura simplemente no es dominable porque, la mayor parte del tiempo, *diferentes actores, diferentes proyectos, diferentes interpretaciones están en conflicto*” (p. 174). Siguiendo con la explicación anterior, la cibercultura se compone de diferentes actores, proyectos, interpretaciones y transformaciones que nacen, mueren y renacen en diferentes momentos, por ello, tratar de adivinar

el futuro de la cibercultura y por consiguiente del ciberespacio, es una tarea demencial, pues los factores a tener en cuenta son demasiados y demasiado complejos.

Otro detalle importante para resaltar es que la cibercultura, al igual que la cultura puede incitar a la exclusión social o racial o intelectual, pero antes de culpabilizar a la cibercultura hay que tener presente que todo avance del tipo que sea, genera irremediablemente exclusión. Por ejemplo, la escritura generó segregación en su tiempo, ya que sólo los nobles podían aprenderla o la creación de los teléfonos generó exclusión ya que en algunos estados sólo los hombres podían poseer dichos artefactos... Por lo que la cibercultura, al igual que tantas otras cosas en el mundo genera exclusión, pero existe una salvedad en particular y son las comunidades virtuales; pues las comunidades virtuales son espacios donde se aceptan a usuarios (*personas*) que tienen ciertas características, que pueden ser características por las cuales se haya podido dar un proceso de exclusión. Entonces, en conclusión, sí, la cibercultura genera exclusión, pero lo hace al igual que muchos otros movimientos hoy en día, pero esa no es razón para satanizarla.

Ahora, continuando con la contextualización de la cibercultura, se encuentra el concepto de digitalización, el cual comprende dentro de sí mismo otros conceptos que son claves para entender la concepción cibernética de la cibercultura, los cuales son lo virtual, lo online y lo offline.

La digitalización desde una mirada técnica es el proceso de transformación de datos reales, es decir, que existen en la realidad física a datos digitales. Lo que se puede transformar, es decir, digitalizar es casi cualquier contenido, ya sea audio, vídeo, imagen, documentos de texto e incluso documentos música. La digitalización permite también el tratamiento de la información de manera mucho más precisa, pues digitalmente se trabaja con bits, los cuales representan unidades extremadamente pequeñas que componen todos los tipos de contenido existentes en el ciberespacio. Entonces, la digitalización en términos físicos y de materia no existe, al igual que lo

virtual existe sin tener presencialidad; las imágenes, sonidos y textos que ya han sido digitalizados no existen en un espacio físico real que se pueda encontrar como si se hablara de una dirección de una ciudad y esto es debido a que lo virtual, al ser la naturaleza de lo digital existe en un espacio diferente al físico, existe en un espacio completamente artificial. También es importante recalcar que la palabra “virtual” tiene tres connotaciones diferentes, una técnica, una filosófica y una corriente. La connotación técnica refiere lo virtual como una extensión de la informática. La connotación filosófica comprende lo virtual como una extensión de la potencialidad, es decir, como un acto en potencia. Y la connotación corriente define lo virtual como una extensión de lo real.

Y en relación a lo virtual y también a lo no virtual, hay dos estados de existencia, lo online y lo offline; los contenidos a los que se puede acceder por medio de la red son contenidos online y los contenidos a los que no se puede acceder por medio de la red son contenidos offline. Lévy (2007) afirma lo siguiente en relación a lo dicho con anterioridad “No hay ninguna razón para oponer lo online y lo offline como se hace a veces. Son complementarios y se alimentan y se inspiran recíprocamente” (p. 118). Dando a entender que no hay que ver a lo online y lo offline como dos estados de naturaleza contrario, por el contrario, hay que verlos como dos caras de una misma moneda que corresponden a la existencia de los contenidos en la cibercultura.

Otro aspecto importante para remarcar en el contexto de la cibercultura es la multimedia o unimedia, pues este concepto engloba otros subconceptos que pertenecen nativamente a la cibercultura y al ciberespacio. Dentro de la multimedia o unimedia, se debe de hacer una separación semántica, pues tan sólo la palabra media tiene un significado importante que desde una mirada comunicativa es importante aclarar. Lévy (2007) afirma lo siguiente “Lo que llamamos media (medios de comunicación) es el soporte o el vehículo del mensaje. El texto impreso, la radio,

la televisión, el cine como Internet, por ejemplo, son medias” (p. 47). Refiriéndose a que la palabra “media” designa el vehículo comunicativo por el cual se transmite un mensaje, por ende, la palabra multimedia se refiere a la multiplicidad de vehículos comunicativos o de medios por los cuales se puede comunicar un mensaje.

Una vez entendido que las medias son el dispositivo por el cual se comunica un mensaje, hay que hablar entonces de la percepción del mensaje; el mensaje se percibe por algo denominado como las “modalidades perceptivas”, las cuales son en términos más sencillos los sentidos que se ven implicados en la recepción del mensaje. Por ejemplo, al leer un periódico se percibe la información por medio de la vista, pero también se apropia el mensaje mismo por medio del tacto, debido a que el solo acto de sujetar las páginas con las yemas de los dedos hace que el texto se convierta en una “modalidad perceptiva”.

Entendido el concepto de medias y modalidades perceptivas, se debe de comprender entonces el término “codificación”. Lévy (2007) afirma “La codificación, analógica o digital, hace referencia al sistema fundamental de grabación y de transmisión de las informaciones” (p. 48). Explicando que el proceso de codificación es el que se encarga de grabar un mensaje en un medio para que posteriormente sea consumido por un usuario por medio de una modalidad perceptiva. No hay que confundir esta palabra con la que se usa comúnmente en los sistemas comunicativos para designar un proceso de encriptación de un mensaje; si bien ambos significados guardan relación, lo que corresponde a la codificación en el marco de la cibercultura es la grabación de un mensaje en un medio (*o medias según la terminología purista*). Existen dos tipos de codificación, la análoga y la digital; la codificación análoga se refiere a la codificación que se hace en medios no digitales, por ejemplo, el periódico, las cartas etc. Y la codificación digital se refiere a la que se hace en medios digitales como por ejemplo la radio, la televisión, el cine etc.

El hiperdocumento es otro concepto importante en el marco de la cibercultura. Si bien la palabra hiperdocumento apunta al imaginario de un documento de dimensiones enormes, de hecho, es un arcaísmo, ya que hoy en día se conoce como hipertexto. El hipertexto es un tipo de texto que está conectado por medio de hipervínculos a otras páginas web. Es entonces, un texto que su sentido ha sido segmentado y dispersado por toda la red, cuya conexión se hace por medio de otros textos, imágenes o vídeos.

En adición, existe otro concepto que se ramifica de la multimedia/unimedia y son los dispositivos comunicacionales, los cuales son dispositivos que median las comunicaciones entre actores y espectadores, o en términos más conocidos, emisores y receptores. Existen tres dispositivos comunicacionales: Los uno-todos, los uno-uno y los todos-todos. Los dispositivos comunicacionales uno-todos hacen alusión a los dispositivos donde una persona se dirige a varios, por ejemplo, la prensa o la radio. Los dispositivos comunicacionales uno-uno hacen alusión a los dispositivos donde una persona se comunica con otra, por ejemplo, el teléfono o el correo electrónico. Y los dispositivos comunicaciones todos-todos hacen referencia a los dispositivos en los que un grupo de personas se dirigen a otro grupo de personas, por ejemplo, las mensajerías entre comunidades.

En suma, dentro de la conceptualización de multimedia o unimedia hay un tipo de contenido que ha estado en crecimiento constante desde hace un par de años y que en definitiva no se puede pasar desapercibido, este contenido es el ciberarte. El ciberarte es un tipo de arte donde hay una participación constante tanto de los creadores como de los observadores del mismo, estos observadores ven, interpretan, exploran y crean sus propias versiones a partir de la obra original. Una aseveración que acá resulta es que el ciberarte guarda una relación estrecha con la idea de las narrativas transmedia propuesta por Scolari y Jenkins., pues ambas teorías se basan en la idea de

la participación activa de los espectadores que reciben los contenidos para seguir ampliando el universo que se construyó con base a una obra.

A modo de cierre, la cibercultura podría entenderse como una evolución de la sociedad. Lévy (2007) infiere que “La cibercultura es sostenida por un movimiento social de gran amplitud que anuncia y acarrea una evolución en profundidad de la civilización” (p. 202). Así pues, se entiende que la cibercultura se comprende como un proceso de evolución de la civilización misma, que expande las características que han sido logros de la historia. Lévy (2007) afirma “Según la tesis que he desarrollado en este informe, la clave de la cultura del futuro es el concepto de universal sin totalidad” (p. 223). Dando a entender a sus lectores que el secreto de la cibercultura está en la universalización sin la totalización, es decir, en la aceptación de la diversidad sin necesidad de adoptarla y convertirla a una creencia o ideología en particular.

Y finalmente, Homedes (1999) dice “Podemos definir cibercultura como una colección de culturas y productos culturales que existen y han sido posibles gracias a Internet, con las historias contadas sobre esta cultura y sus productos culturales” (p. 105). Afirmando que la concepción de cibercultura se comprende como una suma de culturas y productos culturales diferentes, que habitan en el ciberespacio gracias al Internet.

Ciberespacio.

El ciberespacio constituye la subcategoría de la cibercultura, pues es un concepto que se deriva de la misma, pero que contiene fundamentos de vital importancia para entender la cibercultura misma y todos los fenómenos que se dan dentro de la red. La palabra ciberespacio no fue inventada de la noche a la mañana como tantas otras terminologías digitales, por el contrario, esta palabra contiene mucha historia detrás. Según Lévy (2007):

La palabra «ciberespacio» fue inventada en 1984 por William Gibson en la novela de ciencia ficción *Neuromante*. Este término designa el universo de las redes digitales descrito como campo de batalla entre las multinacionales, causa de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural. (p. 70).

Lo anterior quiere decir, que el término ciberespacio fue originalmente inventado por el escritor estadounidense-canadiense William Gibson para su obra literaria *Neuromante*, el cual narra un ambiente virtual donde diferentes redes informáticas luchan entre sí. Así pues, se puede ver que el término ciberespacio no viene de la nada y tiene sus raíces en una obra muy específica que habla de los asuntos más naturales de la cibercultura, pero también de asuntos relacionados al ciberpunk. Lévy (2007) afirma lo siguiente respecto a la definición del ciberespacio “Defino -ciberespacio» como *el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas*” (p. 70). Dando a entender que para Lévy, el ciberespacio es un espacio (*valga la redundancia*) donde habita la comunicación por medio de la interconexión mundial de los ordenadores que tienen acceso a la red.

El ciberespacio tiene sus cimientos en las tecnologías del lenguaje digital. Las bases estructurales y de cimientos del ciberespacio, son las tecnologías del lenguaje digital, que nacieron como la forma de virtualizar las computadoras. El software como el soporte operacional nació por la existencia del hardware, y con el nacimiento del software nace el ciberespacio.

Hablando metafóricamente de los habitantes, del ciberespacio, estos son muchos y variados. Lévy (2007) afirma que “El ciberespacio no comprende solamente materiales informaciones y seres humanos, está también constituido y poblado por seres extraños, medio textos, medio máquinas, medio actores, medio argumentos: los programas” (p. 27). Lo que anteriormente se enuncia hace referencia a que el ciberespacio está poblado por una variedad bastante grande de

datos que están estructurados a modo de textos, imágenes, usuarios, programas, audios, vídeos, música etc. No solamente las personas se definen como la población del ciberespacio, por el contrario, los datos que están conformados por bites también se consideran como su población.

Una idea que también es constante para Pierre Lévy es en la que afirma que el ciberespacio será la memoria histórica de la humanidad y del siglo XXI. Esto se afirma debido a que poco a poco el ciberespacio guardará absolutamente toda la información que subsista en la red, entonces el ciberespacio servirá como una especie de biblioteca digital enfocada específicamente en la memoria. Pero la aseveración de que el ciberespacio puede ser la memoria histórica del siglo XXI no se queda ahí, porque también podría ser la memoria histórica de siglos posteriores. Esta aseveración sólo es una idea que se basa en unas observaciones y conjeturas, pero está sustentada en precedentes reales, donde han existido espacios que sin pensarse se han convertido en bibliotecas que hoy son muy valiosas, por lo que la idea de concebir al ciberespacio como memoria histórica del siglo XXI, fijándose en otros precedentes no es tan alocada.

El ciberespacio, cuando se creó como concepto nacido de la cibercultura, “dio a luz” otros dos conceptos que son de vital importancia; el mundo virtual y la información en flujo. Estos conceptos se pueden entender como dispositivos informacionales, pues cumplen con la función de enviar una información por medio de un dispositivo predeterminado.

El mundo virtual es un espacio continuo donde existe mucha información almacenada, como un videojuego, pues en los videojuegos hay información en espacios controlados y continuos donde los personajes (*usuarios*) interactúan constantemente. Y la información en flujo se refiere a datos que están en constante cambio y en constante movimiento por toda la red, como en las sugerencias que aparecen ante los cibernautas cuando navegan.

La entrada al ciberespacio se da por medio de unos acuerdos de conocimiento general, estos acuerdos se denominan acuerdo de entrada. Picciuolo (1999) afirma lo siguiente “Todos los iniciados en las “nuevas tecnologías”, todos conocen a Bill Gates y a Microsoft, o cualquier otro de los Mitos del Ciberespacio” (p. 16). Lo anterior hace referencia a que los iniciados de las nuevas tecnologías llegan al ciberespacio debido al conocimiento previo de la tecnología. Los acuerdos de entrada hacen alusión a los conocimientos previos que se posean de algo en particular; en la cita anterior, el conocimiento sobre quién es Bill Gates o qué es Microsoft es el acuerdo de entrada. Pero hablando de “el método de entrada físico” por el cual se entra al ciberespacio, este es el ordenador. El ordenador es un equipo “especializado” en el acceso al ciberespacio, o al menos eso es hoy, pero en la década de los 80 era sólo un conjunto de piezas soldadas y unidas por tuercas y tornillos que sólo cumplían con unas funciones muy básicas y muy específicas como hacer ecuaciones o tareas de contabilidad. Fue con el pasar de los años que los ingenieros avanzaron más en la construcción del ordenador, llegando a transformar un ordenador con funciones muy básicas a un ordenador con funciones más avanzadas y más potentes; estos ordenadores poco a poco fueron evolucionando hasta que después de muchos años por fin lograron acceder al ciberespacio, es decir, a la red por medio del internet. Los ordenadores pues, están hechos de muchas piezas que trabajan conjuntamente para realizar funcionalidades únicas, funcionalidades que se resumen en ser partícipes del ciberespacio a través del Internet, el WWW (World Wide Web) y la VRML (Realidad Virtual que Modela el Lenguaje). El ordenador en sí mismo combina partes, piezas, funciones y programaciones para convertirse en el ciberespacio mismo.

Una vez entendido qué es el ciberespacio, cómo se entra al mismo y cuál es la población del mismo, entonces es hora de pasar a ver cómo se da el acceso a la información que hay dentro de ese mar de información. Lévy (2007) afirma en relación con el acceso a la información lo siguiente

“Una de las principales funciones del ciberespacio es el acceso a distancia a los diversos recursos de un ordenador” (p. 71). Por consiguiente, una de las particularidades del ciberespacio es el acceso a la información indiscriminada desde cualquier parte del mundo y desde cualquier dispositivo. Diferente a cualquier otro centro de información local o nacional, donde el acceso a la información se ve restringido por condiciones sociales, culturales o geográficas; el ciberespacio anula este paradigma, pues permite la conexión casi inmediata a toda la información que existe en el ciberespacio.

Al igual que la idea de globalización y Aldea Global propuesta por Marshall McLuhan, el ciberespacio permite llevar una vida y una comunicación con las personas sin verse limitados por las barreras geográficas o bien, idiomáticas. Esto no es nuevo pues ya se había visto con el uso del teléfono o el correo o mismamente la escritura, pero siempre las actualizaciones son motivos de mención. Todo lo anterior también significa que el ciberespacio rompe paradigmas constituidos previamente y aceptados por la sociedad, ya no sólo culturales o sociales sino también comunicativos. El ciberespacio destruye y reconstruye las prácticas comunicativas que los medios masivos de comunicación que habían elaborado con el fin de universalizar la atención y totalizarla a ciertos medios.

El tiempo es otro factor fundamental para hablar en relación con el ciberespacio, pues este transcurre de forma diferente a como lo hace en el mundo físico. Picciuolo (1999) afirma lo siguiente “También es interesante observar el paso del tiempo en los internautas. El tiempo transcurre muy rápido, enseguida pasan las horas conversando, conociendo gente, saltando de un link a otro buscando esa información esquiv...” (p. 18). De modo que, hay un cambio en la percepción del tiempo para los cibernautas. En el mismo tiempo del mundo real parecen hacer más cosas que las que se podrían hacer en el mundo real. Al cibernauta no le interesa el paso del tiempo

fuera de la pantalla, sólo le interesa el paso del tiempo en el ambiente virtual. Y al igual que el tiempo, la identidad también se configura de forma diferente en el ciberespacio; no hablando de identidades de usuarios en zonas oscuras del ciberespacio como la web profunda (*Deep web*) o los foros de discusión de temas relacionados con la ilegalidad, sino hablando de que el ciberespacio se ha construido mayoritariamente de forma anónima. Dicho lo anterior, Lévy (2007) afirma:

Aquellos que han hecho crecer el ciberespacio son mayoritariamente gente anónima, gente voluntaria que quiere mejorar constantemente las herramientas informáticas de comunicación, y no los grandes nombres, jefes de gobierno, dirigentes de grandes sociedades de los que hablan los medios de comunicación. (p. 98)

Por lo tanto, el ciberespacio se ha construido poco a poco de forma anónima, ya que son los que permanecen metafóricamente en “las sombras”, es decir, en el anonimato quienes creen en la neutralidad de la red y desean mejorar el ambiente del ciberespacio. Pero no son los grandes nombres como las grandes empresas o multinacionales o mismamente las empresas de tecnología, las que velan por el bienestar del ciberespacio, a esos nombres pareciera que no les importara.

Por otro lado, el ciberespacio está constituido a su vez por tres principios fundamentales inquebrantables de la naturaleza digital; estos movimientos son la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva.

La interconexión provoca una mutación en la comunicación, haciéndola digital y hace que esta desarrolle características únicas y diferentes a la comunicación tradicional. Dicho lo anterior, Lévy (2007) infiere que:

Más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera, atraviesa un medio de información oceánico. sumerge los seres y las

cosas en el mismo baño de comunicación interactivo. La interconexión teje un universal por contacto. (p. 100)

De lo anterior se concreta que la interconexión corresponde a un flujo comunicacional sin fronteras ni limitaciones. La interconexión lleva a la comunicación tradicional a sufrir transformaciones que reconfiguran a la humanidad misma para que esta navegue libremente en un océano de datos en el que se puede encontrar casi cualquier información; en un océano que no pertenece a ningún país ni segrega a quienes se aventuran a navegarlo, por ende, pertenece a quien lo desee. La interconexión entonces es una forma de conectar a los usuarios denominados cibernautas a la información que vaga libremente por el ciberespacio, sin limitantes geográficos o culturales.

La creación de comunidades virtuales se refiere a la pululación de sociedades basadas en interés mutuos que aspiran al crecimiento de las mismas. “Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales” (Lévy, 2007, p. 100). De lo anterior, se entiende que las comunidades virtuales son sociedades que se nacen y se construyen sobre intereses específicos, normalmente relacionados con la intelectualidad, pero últimamente se ha visto el nacimiento de muchas comunidades virtuales por el simple hecho de que un grupo de personas comparten afinidades no relacionadas con lo intelectual, entonces, el hecho de que las comunidades virtuales se basen en la intelectualidad ya no es una característica que siempre sea visible. Anexo a esto, las comunidades virtuales comparten el interés por crear proyectos donde haya una participación colectiva o un intercambio de conocimientos. Y como todo se desprende del ciberespacio, estas comunidades virtuales no se ven afectadas por el distanciamiento geográfico. En adición, Lévy (2007) afirma lo

siguiente “Precisemos para aquellos que no las han practicado que, lejos de ser frías, las relaciones en línea no excluyen las emociones fuertes” (p. 100). Dando a entender que la emoción o emociones persisten aun siendo en una comunidad virtual, ya que las emociones son parte de los humanos y el componente vital de las comunidades virtuales son los humanos en interconexión por un objetivo en común. Así mismo, las comunidades virtuales también tienen presentes todos los componentes natos de los humanos, como sus valores, sus creencias, sus opiniones y sus juicios. Y al existir la emoción dentro de las comunidades virtuales se crean entonces lazos sociales con cimientos bastantes fuertes.

Las comunidades virtuales al trabajar continuamente en proyectos, fomentan la bidireccionalidad con otras comunidades, es decir, no sólo realizan proyectos para que otras personas los vean, sino que también leen proyectos de otras personas y/o comunidades. La unidireccionalidad pasa a ser bidireccionalidad con otras comunidades virtuales o cibernautas que no pertenecen a comunidades específicas.

Por otro lado, la inteligencia colectiva es otro concepto fundamental del ciberespacio. Lévy (2007) afirma “Un grupo humano cualquiera sólo tiene interés en constituirse en comunidad virtual para ponerse en contacto con el ideal del colectivo inteligente, más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido” (p. 103). Explicando lo anteriormente dicho, la inteligencia colectiva es un grupo de humanos cualesquiera que tienen por objetivo la creación de comunidades y la difusión del conocimiento como su objetivo más abstracto.

El ser humano tiene por naturaleza aparte de crear relaciones sociales, ambiciones de crear comunidades inteligentes; al razonamiento de crear estas comunidades inteligentes se denomina inteligencia colectiva, la cual se compone por muchas personas que son simplemente neuronas

de un cerebro. Y es a través del ciberespacio que se construye la inteligencia colectiva ya que permite una bidireccionalidad en la comunicación, una comunicación que traspasa barreras geográficas y la interconexión digital por la cual se llegan a archivos y datos que existen en la red. La inteligencia colectiva entonces más que un concepto, es un campo que siempre está abierto y busca constantemente prácticas y problemas.

Ahora bien, dentro de los conceptos de interconexión, creación de comunidades virtuales e inteligencia colectiva existen unos valores que siempre estarán presentes; estos valores también rigen las normativas del ciberespacio y la cibercultura misma. Dicho lo anterior, Lévy (2007) afirma:

Ni la interconexión generalizada, ni la inclinación hacia las comunidades virtuales, ni la exaltación de la inteligencia colectiva constituyen los elementos de un programa político o cultural en el sentido clásico del término. Y, sin embargo, los tres están quizá secretamente animados por dos «valores» esenciales: la autonomía y la apertura a la alteridad. (p. 105).

Los valores del ciberespacio que sostienen la interconexión, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva son la autonomía y la apertura a la alteridad, pues son estos valores por un lado permiten la creación libre de contenidos en la red y para la red sin la regulación de entidades de mayor jerarquización académica o cultural y, por otro lado dictan que los cibernautas no sean apáticos ni engreídos, pues la alteridad permite “usar los zapatos de otro” para ver su realidad y comprender lo que está viviendo. Estos valores en conjunto permiten la humanización y una neutralidad del ciberespacio.

Por último, Lévy (2007) da una explicación de su concepción de ciberespacio teniendo en cuenta todos los conceptos que ha abordado, afirmando que:

Este es el ciberespacio. la pululación de sus comunidades, la espesura entrelazados de sus obras, como si toda la memoria de los hombres se desplegara al instante: un inmenso acto de inteligencia colectiva sincrónico y convergente en el presente, relámpago silencioso, divergente, explotando como una cabellera de neuronas. (p. 226).

Explicando que el ciberespacio es, en suma, la creación y subsistencia de comunidades virtuales, es la creación de contenidos de todo tipo los cuales pueden ser modificados por los cibernautas dando como resultado otros contenidos, es la memoria histórica de los hombres del siglo XXI o siglos anteriores a este, es un gigantesco movimiento de inteligencia colectiva que vela por la creación de comunidades, es movimiento de datos en un flujo constante. Finalmente, Lévy (2007) expresa que se debe de hacer una diferenciación entre el estereotipo de ciberespacio y su definición real. “Lejos de ser una subcultura de los fanáticos de la red, la cibercultura expresa una mutación mayor de la esencia misma de la cultura” (p. 223). Esto quiere decir que, el ciberespacio (y, *por ende, la cibercultura*) no es una subcultura con la cual se identifican algunos cibernautas, por el contrario, es una mutación de la cultura.

Prosiguiendo con la última categoría, esta es Lenguaje y contiene dos subcategorías, las cuales son lenguaje escrito y emojis.

Lenguaje.

El lenguaje es un concepto que durante siglos se ha estudiado desde diferentes campos del conocimiento y donde autores de muchas ramas tanto de la lingüística como de otras áreas del conocimiento han puesto su atención, pues este “concepto” permite comprender al ser humano y casi que diferenciarlo de otros seres vivos. El lenguaje es tan antiguo como la existencia de la raza humana y tan importante como el descubrimiento del fuego, pues gracias a este es que la humanidad pudo comunicarse y poder dejar un registro de su paso por el mundo.

El lenguaje se podría definir en primera instancia como un conducto mediante el cual se transmiten los valores con los cuales una persona pasará a ser un miembro activo de una sociedad. Por lo cual, Halliday (1984) afirma lo siguiente

En el desarrollo del niño como ser social, la lengua desempeña la función más importante.

La lengua es el canal principal por el que se le transmiten los modelos de vida, por el que aprende a actuar como miembro de una “sociedad” (p.18).

Según lo anteriormente dicho, en el proceso formativo del niño, la lengua cumple con el rol fundamental de caracterización de la identidad, pues por medio de esta, se le instruye al niño los valores, las creencias y modos de pensar que posteriormente desarrollará o refutará en su vida adulta. La lengua permite la transmisión de información de un adulto ya culturalizado a un niño que aún “está en blanco”, hablando en términos de pensamientos culturales.

El lenguaje es también, la capacidad innata de los seres humanos que permite expresar los pensamientos y las emociones a otros, es decir, tiene un componente vital que es la sociedad. El lenguaje guarda una relación directamente proporcional con la evolución del hombre y la evolución de las sociedades. Dicho en otras palabras, la existencia del lenguaje conlleva a la existencia del hombre social, pero el lenguaje no se define como herramienta de comunicación sino hasta que se utiliza con otras personas, bien sea por medio de la oralidad o por medio de la escritura.

Un detalle importante del lenguaje es que este permite la intrusión en grupos sociales, intrusión visto como la inmersión de un individuo a un grupo de personas. Halliday (1984) asevera que “Lo mismo que el individuo de muchas otras especies, él está destinado a ser miembro de un grupo, pero, a diferencia de aquel de todas las demás especies, lo logra – no total, sino críticamente –

mediante la lengua” (p. 24). Lo cual hace entender que el lenguaje es la habilidad que posee por excelencia el ser humano por la cual se introduce a un grupo; pues en algunas especies de animales, este ritual se hace por medio de peleas o “contratos sociales” entre líderes de manadas. Y si ya el lenguaje cumple con la función de comunicar pensamientos y la función de introducirse en un grupo social, este tiene otra función aún más vital, la cual es “la función creadora de la personalidad”. Después de que una persona se haya introducido dentro de un grupo de personas o una sociedad, el lenguaje permite crear y moldear la personalidad, pues este posibilita que el hombre esté en un constante desarrollo y actualización de sus funciones sociales. En este punto, un grupo de personas se entienden como un conjunto de personas que tienen relaciones muy superficiales entre sí, pero una sociedad es un grupo de personas que tienen relaciones sociales con otros y estas personas cumplen con unas funciones para que la sociedad no se acabe.

El lenguaje, según algunos puristas se puede dividir en dos tipos, el lenguaje que se habla cuando recién se está aprendiendo a hablar, es decir el materno y el lenguaje adulto que se aprenderá durante toda la vida, idea que se aclarará más adelante. El aprendizaje de la lengua materna se aprende desde que el niño nace y empieza a crecer, pues el aprendizaje muchas veces se da de manera inconsciente sólo con escuchar personas hablando; después de esta “etapa”, el niño cuando llegue a una pre adolescencia empezará a aprender el lenguaje adulto, lo cual será un proceso que durará toda la vida. Respecto a lo anterior, Halliday (1984) afirma lo siguiente “Un niño que aprende su lengua materna aprende a significar” (p. 54). Esto quiere decir, que cuando el niño que empieza el aprendizaje de su lengua materna (*o de otras lenguas si es que vive en un contexto multilingüe*) también empieza a aprender a como dar significados a objetos, lugares, situaciones, personas etc.

El lenguaje a su vez posee ciertos rasgos que los usuarios del lenguaje manejan (*o deberían manejar*) para lograr una comunicación funcional. El primer rasgo a mencionar es el rasgo expresivo, Jakobson & Halle (1980) expresan lo siguiente “Los rasgos expresivos (o enfáticos) ponen un énfasis relativo en diferentes partes del enunciado o en diferentes enunciados y sugieren las actitudes emocionales del hablante” (p. 23). Por ende, el rasgo expresivo del lenguaje pone énfasis en algún punto del texto, para que tenga más importancia. Otro rasgo es el rasgo configurativo, un rasgo que señala la división del enunciado en unidades gramaticales de diferentes grados de complejidad. Lo cual hace referencia a que el rasgo configurativo del lenguaje marca las divisiones de significados dentro de un texto, para que este se entienda con mayor facilidad. Y, por último, está el rasgo redundante, Jakobson & Halle (1980) dicen respecto a eso lo siguiente “Los rasgos redundantes ayudan a identificar un rasgo (o una combinación de ellos) simultáneo o adyacente” (p. 23). De esta forma, se puede entender que los rasgos redundantes posibilitan la ubicación de argumentos redundantes dentro de un texto.

Otro aspecto importante del lenguaje es el estudio de la fonología y dentro de esta, los fonemas. Al igual que en partes anteriores, Jakobson & Halle (1980) dicen que:

Mientras que la fonética trata de recoger la información más exhaustiva posible sobre la materia sonora bruta y sus propiedades filosóficas y físicas, la fonemática, y la fonología en general, aplican criterios estrictamente lingüísticos para criar y clasificar el material que proporciona la fonética (p. 20)

De lo anterior, se puede concluir que, mientras la fonética recopila información sobre la parte sonora del lenguaje, sus características físicas y filosóficas, la fonología que es el término europeo propuesto en 1923, estudia los datos recopilados por la fonética. El lenguaje entonces cuenta con dos posibles áreas de la especialización para los interesados del sonido dentro de la comunicación.

A su vez, la fonología/fonética hace estudios por medio de la observación (*escucha siendo más purista*) de fonemas, los cuales no son sólo sonidos separados que se pronuncian, sino fracciones o partes de sonoridad que el hablante pronuncia de manera casi natural.

En adición, el lenguaje posee ciertas funcionalidades que son natas de la concepción del ruso Roman Jakobson y que planteó durante su estancia en el Circulo Lingüístico de Moscú; una asociación de semióticos, literatos y lingüistas de origen ruso. Estas funciones son primordiales en el lenguaje y son las siguientes cinco: Función referencial o informativa, función expresiva o poética, función apelativa, función fática o de contacto y función metalingüística.

Empezando por la función referencial o informativa, esta se enfoca en el contexto, por ello García (2012) afirma que “De acuerdo con Jakobson, el hablante transmite contenidos emotivos al producir signos indicadores de primera persona” (p. 26). Por ende, la función referencial o informativa se concentra en la transmisión de información que de alguna manera genere emotividad en el receptor.

La función expresiva o poética por otro lado, se concentra en el mensaje. García (2012) dice lo siguiente “Helena Beristáin, citando a Jakobson, explica que esta función cumple un cometido “subsidiario y accesorio” (p. 27). De lo anterior se puede entender que la función poética enriquece el mensaje para que este pueda expresar de forma más clara y el enunciado sea más conciso.

La función apelativa se concentra en el receptor, al igual que en párrafos anteriores, García (2012) dice lo siguiente “Esta función se orienta, como apunta Beristáin, a la segunda persona, al otro, en quien se busca influir por medio del discurso: “Constituye un toque de atención para el que escucha, una llamada para que comprenda el mensaje”” (p. 27). Frente a lo cual, se entiende

que la función apelativa hace referencia a lo que el receptor haría después de escuchar el mensaje del emisor, pues este puede ser un ruego, una propuesta o una idea.

La función fática o de contacto se centra en el canal. García (2012) se refiere a esta función como “Se refiere al acto de establecer, interrumpir, restablecer o prolongar la comunicación con el receptor” (p. 27). Ante lo cual se puede entender que la función fática o de contacto se encarga de mantener, establecer o re establecer el canal por el cual se mantiene la comunicación, bien para que esta siga fluyendo o se detenga.

Y finalmente, la función metalingüística se concentra en el código. García (2012) dice “En realidad, como bien señala Helena Beristáin, tiene lugar “cuando el emisor y el receptor verifican si están usando el mismo código o sistema de signos y si éste funciona bien”” (p. 28). Y con base en esto, se entiende que la función metalingüística se encarga de corroborar si existe una comunicación acertada entre el emisor y el receptor, es decir, si existe una convencionalidad entre los signos y el lenguaje que emplean el emisor y el receptor; en caso de que si haya un consenso respecto al lenguaje entonces la comunicación sí se da.

Ahora bien, una vez que se enunciaron las características más importantes del lenguaje, es importante aclarar que el lenguaje posee varias etapas, pero estas etapas o fases varían acorde a cada autor, pues algunos autores al ser lingüistas y tener otros conocimientos de otras áreas de formación, conciben estas fases de diferentes maneras. Michael Alexander Kirkwood Halliday, un importante lingüista concibe las etapas del lenguaje de forma muy particular, en parte porque también era docente de formación y en parte porque su objetivo principal era analizar todo lo relacionado a la lengua materna. Haciendo un experimento con un niño (*posiblemente algún pariente cercano o un hijo de algún pariente cercano*) llamado Nigel; Halliday (1982), dice:

Para estudiar los adelantos de Nigel utilicé como estructura una serie de 7 funciones iniciales que son las siguientes:

1. Instrumental (“quiero”): para satisfacer necesidades materiales.
2. Reguladora (“haz lo que te dio”): para regular el comportamiento de los demás.
3. Interactiva (“yo y tú”): para involucrar a otras personas.
4. Personal (“aquí estoy”): para identificar y manifestar el yo.
5. Heurística (“dime por qué”): para explorar el mundo exterior e interior.
6. Imaginativa (“finjamos”): para crear un mundo propio.
7. Informativa (“tengo algo que decirte”): para comunicar nuevos informes. (p. 31)

Lo anterior puede concluir que según Halliday, existen siete funciones explicadas a modo de etapas en el desarrollo del lenguaje y de la comunicación del niño, desde que empieza a pronunciar sus primeras palabras hasta que tiene conciencia de que posee el lenguaje como herramienta para comunicar. La primera función acude a la satisfacción de necesidades, por ejemplo, cuando el niño dice “quiero algo de comer”. La segunda función representa la regulación de comportamiento, por ejemplo, cuando una autoridad da la orden de “quédate quieto”. La tercera función hace alusión a la inclusión de otra persona dentro de la concepción “ególatra del niño”, por ejemplo, cuando el niño dice “mi amigo y yo queremos ir a jugar allí”. La cuarta función representa el deseo de expresar la presencia por parte del niño, por ejemplo, cuando dice “yo no voy a comer eso”. La quinta función responde a la necesidad del niño de buscar el conocimiento de algo, por ejemplo, cuando el niño pregunta “¿por qué ese niño tiene ese juguete y yo no?”. La sexta función representa la capacidad de hacer suposiciones, por ejemplo, cuando el niño dice “supongamos que me porto bien, ¿qué me darás?”. Finalmente, la séptima función alude a la capacidad de tener conciencia sobre algo, por ejemplo, cuando el niño dice “tengo que decirte algo malo que hice”. Estas son

funciones del lenguaje que son observables en algunos infantes, que desarrollan desde sus primeros años hasta sus años de preadolescencia, adolescencia o pre adultez.

El lenguaje adulto por otro lado, no cuenta con etapas en el pensamiento de Halliday, pero este es un lenguaje que se aprende de por vida, es decir, su aprendizaje se da desde que se termina la niñez hasta el fin de la vida de la persona. Halliday (1984) dice lo siguiente respecto a lo anterior “El niño pasará el resto de su niñez -acaso el resto de su vida- dominando el lenguaje adulto” (p. 41). Frente a lo anterior se entiende que el lenguaje adulto es lo suficientemente complejo y extenso, como para que necesite de un aprendizaje constante y que dura casi toda la vida. El lenguaje adulto, es por definición entonces, el lenguaje cuyo tiempo de aprendizaje es el más largo, casi eterno.

Una vez llegado a este punto, es importante preguntarse: ¿Por qué el lenguaje es cómo es? ¿Por qué se fundamenta en la interacción social? ¿Por qué está configurado de esa forma? Halliday (1982) afirma: “El lenguaje ha evolucionado de cierto modo a causa de su función social” (p. 53). Frente a lo cual se puede decir que el lenguaje es lo que es hoy en día, debido a que ha evolucionado, ha mutado gracias a su función comunicadora de sentimientos o pensamientos en una sociedad o grupo de personas.

Lenguaje escrito.

El lenguaje escrito corresponde a la subcategoría del lenguaje; la definición de lenguaje escrito se deriva de la definición de escritura, oficializada por la Real Academia de la Lengua Española, la cual se concibe como: “*Sistema de signos utilizados para escribir*”. La escritura entonces, se puede definir como el sistema de signos ya conocidos, utilizados y convencionalmente aceptados por una sociedad y, por ende, el lenguaje escrito es la forma en la que se adapta la escritura para que esa comunique.

Ahora bien, el lenguaje escrito y mismamente la escritura tuvo ciertas connotaciones muy particulares durante la historia de la humanidad, pues esta permitió a diferencia de la oralidad (*que era predominante en las primeras etapas de la humanidad*) la transmisión de información de generación en generación sin la pérdida de detalles. Por ello, García (2012) afirma que:

Antes del surgimiento de la escritura, las noticias, leyendas y referencias históricas, se transmitían de forma oral, es decir, viajaban de boca en boca, lo que a su vez hacía que los hechos fueran distorsionados conforme pasaban de un individuo a otro. (p. 34)

Antes, los relatos, cuentos e información importante se pasaban de generación en generación de manera oral, es decir, alguien se lo contaba a otra persona y luego a otra y así sucesivamente, lo que hacía que se perdieran detalles conforme pasaba el tiempo, pues no todas las personas que contaban el relato tenían tan buena retención de la información, pero con la actualización a la escritura, esos detalles dejaron de perderse, pues había una clara fidelidad entre el texto escrito y el acontecimiento que se deseaba transmitir. La escritura pudo almacenar la historia de manera completamente fiel a la realidad ya que esta prescinde de la memoria.

Ahora bien, si la escritura permite la transmisión de la información con suma fidelidad a la realidad, entonces se puede decir que la escritura es un proceso comunicativo. García (2012) infiere que:

Escribimos por la misma razón básica que nos hace descubrirnos ante un amigo y amenazar con el puño a un enemigo, hacer un nudo en un pañuelo o desplegar una bandera a medio mástil. Todos ellos son diferentes métodos de comunicación, de transmitir (a otros, o a nosotros mismos) un mensaje. (p. 36)

La escritura es un acto comunicativo en sí mismo, ya que, por medio de esta, se expresan pensamientos, sentimientos y opiniones a otros. Y al igual que ondear una bandera blanca en una guerra, silbar en medio de una autopista para llamar un taxi o alzar la mano en medio de la explicación de una clase, la escritura atiende a la misma intención humana de transmitir una información a otro.

Ahora, la escritura contiene ciertos componentes que son cruciales e indispensables en el lenguaje escrito, estos componentes son: El discurso, el sintagma, la palabra y el morfema. Estos componentes son como pequeños ladrillos que al unirse entre sí permiten que la escritura se dé con fluidez y solidez sin importar el contexto.

El discurso es el conjunto de los componentes del habla. El discurso es la conexión de frases, palabras y a su vez morfemas. Es en términos simples toda la charla que alguien expresa, dando a conocer un punto de vista, pues este es el fin último del discurso, presentar una opinión o bien un juicio de valor.

El sintagma es la sucesión lineal de palabras que componen un discurso, por ende, la suma de sintagmas organizados con una estructura determinada que contiene cierto mensaje, ya sea implícito o explícito da como resultado la formación del discurso.

Las palabras son una unidad lingüística muy mínima, que a su vez conforman otras unidades lingüísticas más grandes. La sucesión de palabras en un orden particular conforma un sintagma.

Finalmente, los morfemas son divisiones que conforman las palabras. Los morfemas no son sílabas, pues no se dividen por las entonaciones, sino que su división se da para conocer los orígenes epistemológicos y de forma de cada palabra.

A continuación, una gráfica que explica la composición del lenguaje escrito:

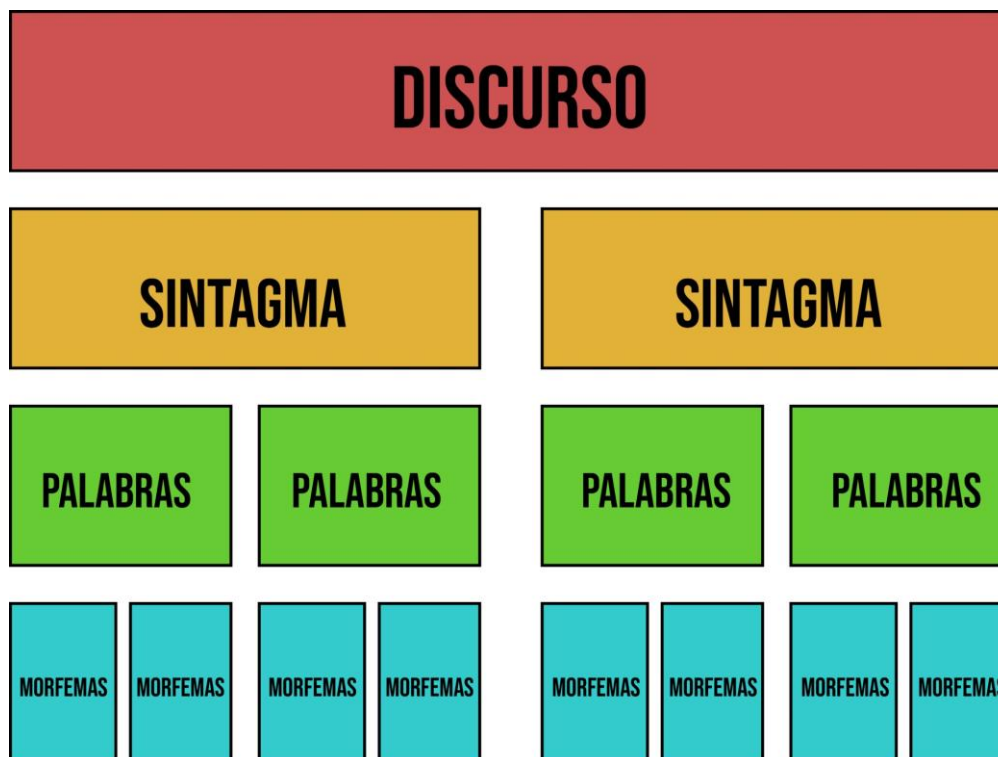


Ilustración 3: Componentes del lenguaje escrito. García 82012) (p. 20)

El lenguaje escrito, además, cuenta con un componente importante que no se encuentra dentro de la clasificación anterior, pues es un componente que está situado en medio del sintagma y el discurso: El texto. Ahora bien, el texto en sí mismo podría ser un discurso ya que transmite una idea o un pensamiento en particular, pero no todos los textos cuentan con dicha propiedad, entonces, no se concibe como una parte fundamental del esquema anterior.

El texto cumple con un papel fundamental dentro de la comunicación, pues hace que el enunciador del texto participe dentro de un contexto particular y se convierta en parte fundamental del acto comunicativo. Halliday (1982) afirma lo siguiente:

Empecemos por el concepto de texto, los casos de interacciones lingüística en que la gente participa realmente; todo lo que se dice, o se escribe, en un contexto operativo, en oposición a un contexto citado como el de las palabras ordenadas en un diccionario. (p. 143)

Frente a lo anterior, se asume que en las comunicaciones (*ya sean mediadas por la oralidad o por la escritura*) el enunciador participa activamente del contexto operativo, ya que hay una sucesión de ideas en un orden específico. Lo que no pasa en un diccionario, ya que un diccionario o una enciclopedia sólo contiene definiciones y el enunciador de las definiciones no participa en términos comunicativos, sólo informa; y no existe una reciprocidad.

Ahora bien, el texto en sí mismo no posee una forma definida. Halliday (1982) afirma lo siguiente en relación al concepto de texto “El concepto “texto” carece de connotaciones de dimensión; puede referirse al acto verbal, al suceso verbal, a la unidad temática, al intercambio, al episodio, a la narrativa y así sucesivamente” (p. 83). Lo anterior hace referencia a que el texto no tiene una figura o una estructura específica, pero este se transforma, es decir, muta en relación al contexto en el que se use, en relación a cómo se use y en relación a quienes lo usen. Pero el texto en sí mismo enuncia; su función más general es la de decir algo, transmitir una información. La enunciación es un proceso “sencillo” de entender dentro del texto, pero dentro del área de la lingüística aplicada comprende un campo de estudio bastante grande y nada superficial.

Hablando del “hábitat” de un texto, este “vive” únicamente dentro de una situación. Halliday (1982) también asevera lo siguiente “Un texto se halla encapsulado en un contexto de situación. El contexto de situación de cualquier texto es un caso de contexto social o tipo de situación generalizado” (p. 159). Respecto a lo anteriormente dicho, un texto siempre va dentro de un contexto específico, también llamado situación. Esta situación encierra al texto para que este se entienda de la manera más clara. Pero la situación no sólo es donde habita el texto, sino donde nace. Dicho de otra forma, debido a que las situaciones acontecen, los textos aparecen y habitan dentro de estas.

Finalmente, dentro del texto, hay un componente tan importante como lo es la situación, este componente es vital e imprescindible para que haya una comunicación, es el código. La función más general del código es permitir la transmisión de la información. Halliday (1982) infiere que “Por tanto, los códigos transmiten o regulan la transmisión de los patrones esenciales de una cultura o una subcultura, actuando mediante los agentes socializadores de la familia, el grupo de iguales o la escuela” (p. 146). Los códigos son acuerdos que se crean entre grupos de personas cercanas, ya sean familias, grupos de trabajo, grupos de conocidos etc. Estos acuerdos posibilitan que haya una transmisión de la información.

El código al igual que la situación (o contexto) hacen parte del texto; el texto está conformado por sintagmas, palabras y morfemas y la unión de textos puede generar un discurso. El texto y el discurso hacen parte del lenguaje escrito, que también pertenece al lenguaje.

Emoticonos/emojis.

Los emoticonos y los emojis son, definidos de forma simple como representaciones gráficas de las emociones humanas, pero detrás de esta pequeña definición existe mucha historia, diferencias conceptuales, técnicas e implicaciones respecto a su uso en la sociedad de la comunicación y la información.

Sampietro, (2016) afirma lo siguiente: “Los emoticonos son representaciones esquemáticas de expresiones faciales que se añaden a los intercambios que tienen lugar en soportes digitales” (p. 43). Desde lo cual se entiende que los emoticonos son simplemente representaciones gráficas de diferentes expresiones del rostro humano que se usan en la comunicación digital, por medio de dispositivos electrónicos como lo son computadores, celulares o tablets. Un detalle importante de los emoticonos que hay que tener en cuenta es que estos están conformados expresamente por signos de puntuación.

Los emoticonos fueron pues las primeras representaciones gráficas de las expresiones humanas, pero tiempo después de su proliferación, nacieron diferentes versiones cultural y estéticamente diferentes; los emojis y los kaomojis. Los emoticonos son combinaciones de signos de puntuación y números que representan expresiones humanas como la felicidad, la tristeza, la sorpresa, un guiño, la risa entre otras de manera volteada, es decir, se debe de girar la cabeza para hallarles sentido. Estos emoticonos son representaciones minimalistas. Los emojis por otro lado, se puede decir que son una evolución de los emoticonos originales, pues son estas mismas expresiones, pero de forma más estilizada, con colores diferenciados, sombras y luces; los emojis representan más objetos del mundo que simplemente emociones humanas. Los kaomojis son representaciones de expresiones al igual que los emoticonos, pero estos tienen la particularidad de ser mucho más expresivos, pues están conformados por más signos de puntuación y otros caracteres del código ASCII que los hacen más reconocibles y más complejos gráficamente. Para leer los kaomojis no hace falta girar la cabeza como sucede con los emoticonos. Estos kaomojis provienen de la cultura japonesa y del manga.



Ilustración 4: Diferenciación del emoticono, emoji y kaomoji. Creación propia.

El uso de los emoticonos predomina en América Latina, Estados Unidos y Europa. El uso de los kaomojis se da mayoritariamente en Asia y el uso de los emojis se da de manera fluida en todo el mundo.

Hablando propiamente del emoticono, esta es una palabra combinada, pues nace de la unión de dos palabras inglesas, “*emotion*” que significa emoción e “*icon*” que significa ícono. Entonces la palabra emoticono sí se traduce al español es un ícono que expresa una emoción. El origen de los emoticonos es incierto, debido a que, si bien en la década de los noventa se empezaron a popularizar por las representaciones de la felicidad 😊 y la tristeza ☹, años más atrás e incluso siglos más atrás se tienen pruebas de que algunos pensadores y figuras importantes habrían dejado muestras de emoticonos en sus escritos, pero es imposible determinar si se tratase de un emoticono propiamente o un error de tipografía. Sampietro (2016) afirma lo siguiente

Por ejemplo, en la transcripción de un discurso de Abraham Lincoln de 1869 se ve el que ahora consideramos un emoticono que representa un guiño de ojo 😉. No sabemos si se trata de un error tipográfico, si tenía que marcar algún aspecto que el orador debía tener en cuenta al pronunciar el discurso o si realmente es un precursor de los emoticonos. (p. 52).

Entonces, los antecedentes que se poseen de antes del año 1970 (*por colocar una aproximación cercana a la fecha que se cree que se crearon*) sobre el uso de los emoticonos, son imposibles de verificar si fueron intencionados o simplemente un error de digitación o transcripción.

Después del nacimiento de los emoticonos y su rápida popularización, nacieron en Japón los emojis. Sampietro (2016) asevera que “El término “*emoji*” también deriva del japonés, en ese caso de “*e*” (‘imagen’) y “*moji*” (‘carácter’). Creados a finales de los años 90 en Japón, se trata de pequeños pictogramas en color” (p. 47). Los emojis son entonces la evolución estética de los emoticonos y de los kaomojis, son imágenes y no signos de puntuación. Los emojis ya no se basan en representaciones por medio de íconos o signos de puntuación, sino por medio de imágenes; imágenes con colores claramente diferenciables, sombras, luces y efectos de texturizado.



Ilustración 5: Colores, luces y sombras de uno de los emojis más utilizados en el mundo. Creación propia.

Contextualizando a los emojis, estos fueron inventados a finales de la década de los noventa por el japonés Shigetaka Kurita. Shigetaka creó las primeras versiones de los emojis mientras trabajaba en la empresa de telecomunicaciones Docomo. La empresa Docomo estaba sufriendo pérdidas de usuarios debido a que habían eliminado un “emoji” de un corazón, el cual era bastante utilizado por los jóvenes ya que lo reemplazaron por unos caracteres numéricos que no consumieran tantos caracteres en la escritura de mensajes rápidos; por lo que Shigetaka empezó a trabajar en sus propios diseños que no contarán como caracteres, sino como micro imágenes, ante eso pidió ayuda a empresas de tecnología como Panasonic y Fujitsu para que los diseñadores de dichas empresas le colaborarán con sus conocimientos de creación de imágenes, pero simplemente rechazaron su idea. Tiempo después, Shigetaka creó sus primeros 176 emojis de 12x12 píxeles, los cuales fueron un boom para la compañía, llevándola en popularidad y marcando el inicio de toda la era de emojis. Shigetaka se basó en señales de tránsito y diseños de manga para crear estos primeros emojis.

Actualmente, la creación de nuevos emojis no está regulada por una persona en particular, sino por el estándar Unicode. Un estándar que diseña y regula el uso de los caracteres en plataformas digitales. Sampietro (2016) dice lo siguiente

Debido a la difusión de estos pictogramas, un consorcio internacional denominado Unicode se ocupa desde hace años tanto del diseño de los emojis como de su codificación, para permitir la transmisión de estos pequeños iconos a distintos soportes. Gigantes informáticos como Twitter, Apple, Gmail y Android han adoptado el estándar Unicode, aunque puede haber pequeñas diferencias de visualización en los distintos soportes. (p. 48).

Así pues, Unicode regula la creación de nuevos emojis, ya que estos se crean en masa. Una vez creados, las grandes empresas de tecnología entonces actualizan su estándar Unicode al más nuevo, logrando acoplar los nuevos emojis a sus sistemas operativos. Es más preciso entonces afirmar que UNICODE es un estándar de escritura, no sólo de emojis, sino de lenguajes en general que está en constante actualización.

La importancia cultural que tienen los emojis no puede pasar desapercibidas, debido a que estos han tenido hitos que son dignos de mención. En el año 2014, Global Language Monitor, una importante empresa tejana de tecnología y análisis de datos reconoció el emoji de “corazón rojo” como palabra del año. Y en el año 2015, el Diccionario de Oxford eligió el emoji “*face with tears of joy*” o cara con lágrimas de la risa por su traducción al español como palabra del año.

Un detalle importante que hay que recalcar respecto al uso de los emojis, es que estos son estadísticamente más utilizados por los jóvenes que por los adultos o los adultos mayores. Es una opinión muy repetida la que dice que los emoticonos son un lenguaje juvenil, pero esto se cree debido a que los adultos y adultos mayores no los usan “probablemente” debido al tamaño de los

misimos. En otras palabras, un adulto o un adulto mayor ya empieza a padecer problemas de visión, por lo cual no puede estar atento a los detalles gráficos de los emojis y ante el desconocimiento del significado social, prefiere no utilizarlos por medio a no darse a entender en su contexto inmediato, por lo cual las estadísticas de uso de los emojis se concentran casi siempre en los jóvenes.

Hablando propiamente en términos comunicacionales, los emoticonos/emojis se han ganado un lugar en el lenguaje humano, después de muchos años de lenta inmersión. Sampietro (2016) se refiere a los emoticonos diciendo lo siguiente “Los emoticonos ya no están reñidos con la comunicación digital, sino que han entrado en todo derecho en nuestra sociedad” (p. 71). Con base en lo dicho anteriormente se puede asumir que los emoticonos y emojis ya están completamente sumergidos dentro de la sociedad y la comunicación humana. Con el paso de los años sus usos tanto comunicativos como explicativos, analógicos y representativos se han fundido con la cultura humana, sin segregar cultura alguna. Si antes se hablaba de que la cibercultura y el ciberespacio no segregaba culturas en sus “dominios digitales”, los emojis no segregan significados, pues una emoción es natural del humano en sí mismo, no de un humano de una cultura en particular.

Para terminar con la explicación de los emoticonos/emojis se puede decir que estos son una evolución del lenguaje; no una involución debido a que estas pequeñas “caritas” facilitan la comunicación y le agregan una carga emotiva a la comunicación. Sampietro, (2016) afirma:

Lo que está claro es que los emoticonos ya no son solo un mero complemento a los mensajes que aparecen en nuestras pantallas, sino que han trascendido el ámbito estrictamente digital: como hemos visto hay emoticonos en diferentes manifestaciones artísticas y culturales, hay una gran variedad de objetos y ropa que incluye emojis e incluso los encontramos en campañas publicitarias, también para buenas causas. (p. 71).

Entonces, se entiende que los emojis han rebasado las barreras técnicas para pasar a consolidarse como formas comunicativas que se hibridan con diferentes espectros de la sociedad humana, como lo son la cultura, la informática, la política, la economía, la prensa, la publicidad etc.

Ya no son sólo representaciones gráficas de generalizaciones y/o estereotipos de la sociedad, por el contrario, son alusiones e incluso referencias que honran la memoria de la historia de la humanidad como se ve con la inclusión de ciertas comidas o estructuras históricas.

Si bien los emojis se pueden considerar como alteraciones en el lenguaje de la era digital, también es un lenguaje que no produce una degeneración en la comunicación, sino que la hace evolucionar a un nivel más perfecto. Un nivel donde la ambigüedad y la ignorancia de significados culturalmente diferentes no existe.

Así concluye este marco teórico, en el cual se repasó la literatura leída sobre semiótica, signo, cibercultura, ciberespacio, lenguaje, lenguaje escrito y los emoticonos/emojis,

Este marco teórico servirá para conocer las bases de la semiótica y del signo según el pensamiento de Chales Sanders Peirce, el concepto de cibercultura según Pierre Lévy y el concepto de ciberespacio y, por último, pero no menos importante, el concepto de lenguaje, lenguaje escrito y los emoticonos/emojis.

Capítulo III

Este capítulo se centró en el tipo de investigación realizado, reuniendo conceptos como lo son la metodología, el objeto de estudio, el universo, la muestra, las fases, los momentos y los instrumentos de recolección de datos.

Metodología.

La presente investigación partió de comprender que dicha reflexión pertenece al paradigma cualitativo de la investigación, ya que lo que se busca con dicha propuesta es comprender las cualidades de un fenómeno que se mueve alrededor de la construcción de realidad.

Tipo de investigación.

La investigación cualitativa es la acción establecida para encaminar el proceso educativo hasta ahora realizado, pues esta permite una mirada súper holística del fenómeno investigativo. Bedoya (2019) afirma lo siguiente

La investigación cualitativa es una postura filosófica frente al mundo, no se reduce a técnicas de recolección o lectura de datos. Dicha postura se refiere a “la concepción de realidad”, a “la relación sujeto/objeto”, a “la verdad/falsedad”, que están en la base de las discusiones de la filosofía occidental y que afectan a la hora de interpretar los datos de una investigación. Igualmente, aquellos que no comparten esta visión, también, están impregnados por una concepción de mundo particular. (p. 11)

De lo anteriormente mencionado se puede afirmar que la investigación cualitativa permite ir más allá de simple lectura de datos a un análisis de la realidad misma. Esta perspectiva tiene connotaciones muy marcadas de la filosofía occidental.

En ese contexto se podrá encontrar que este trabajo tiene integrada la estrategia metodológica, la población, las fases, los momentos y los instrumentos que permitirán llevar la investigación que da cuenta de los objetivos y el acercamiento al problema y a la pregunta formulada.

Esta investigación será de tipo exploratoria pues pretenderá dar cuenta de un fenómeno que está presente en el mundo, pero aún no está estudiando a profundidad científicamente.

Objeto de estudio.

El objeto de estudio de esta investigación serán las respuestas que dan los usuarios a las noticias publicadas en el perfil de la página Ultimahoracol de la red social Instagram. En este sentido, la muestra se concentró en una de las noticias o en las respuestas a una de las noticias que más ha generado impacto durante este año (2020) y que se revisó alrededor de la teoría del signo de Charles Sanders Peirce.

Fases y momentos de la investigación.

A continuación, se plantearán las fases de investigación y sus respectivos momentos, para llevar a cabo la metodología de este proyecto investigativo y que, además, el lector pueda entender el camino que se ha forjado para obtener resultados en este proceso de investigación.

Tabla 2: Fases y momentos de la investigación.

Fases	Objetivos	Instrumentos
Fase 1	Identificar si el uso del emoji se concibe como un signo de las comunicaciones en el seno de la cibercultura.	Observación no participante. Matriz de recolección de información.
Fase 2	Analizar los emojis a través del contexto comunicativo, contrastándolo con la teoría	Metodología relacional propuesta por Olga Lucía Bedoya.

	semiótica de C. S. Peirce a través de los íconos, índices y símbolos.	
Fase 3	Establecer las relaciones que tienen los emojis en el marco de los modelos comunicativos actuales con la teoría semiótica peirceana.	Tríada de sentido.

Fase 1:

Identificar si el uso del emoji se concibe como un signo de las comunicaciones en el seno de la cibercultura.

Momento 1: Se diseñó un instrumento de recolección de datos según la metodología relacional.

Momento 2: Se recolectó la información por medio del instrumento de recolección de datos.

Momento 3: Se procedió a analizar los resultados obtenidos por el instrumento de recolección.

Fase 2:

Analizar los emojis a través del contexto comunicativo, contrastándolo con la teoría semiótica de C. S. Peirce a través de los íconos, índices y símbolos.

Momento 1: Se observó cómo es el comportamiento de los emojis en el contexto comunicativo

Momento 2: Se determinó el uso e implicaciones que tiene el signo en la teoría semiótica peirceana.

Momento 3: Se procedió a determinar el uso e implicaciones que tiene el signo con relación a la teoría semiótica peirceana. y el contexto comunicativo.

Fase 3:

Establecer las relaciones que tienen los emojis en el marco de los modelos comunicativos actuales con la teoría semiótica peirceana.

Momento 1: Se categorizó el por qué los emojis son un signo emergente en la cibercultura

Momento 2: Se procedió a argumentar si los emojis son un lenguaje emergente de la cibercultura

Momento 3: Se concluyó con las definiciones de los emojis de acuerdo a la teoría peirceana.

Instrumentos.

Observación no participante: La observación no participante es un tipo de investigación que tiene como propósito la recolección de información de una comunidad o ambiente específico, pero sin que el investigador participe dentro de las dinámicas de dicha comunidad o ambiente. Este tipo de investigación depende totalmente de que el investigador no se involucre en la rutina de la comunidad para no alterar el ambiente que sea desea investigar.

Para la observación no participante que se realizó en esta investigación se tomó como universo la red social Instagram y como muestra, la página de noticias “Ultimahoracol”, dentro de la cual se seleccionó una publicación relacionada con la educación en Colombia en relación al mundo, la noticia es la siguiente: *“Colombia quedó en tercer lugar de mejor Gobierno digital, según la OCDE”*.

Con esa publicación se seleccionaron 20 comentarios los cuales se analizaron a la luz de la teoría del análisis relacional de Olga Lucía Bedoya, es decir, se recolectaron los comentarios y las respuestas que algunos comentarios tenían, se identificó la unidad de registro de dichos comentarios, palabras, expresiones textuales o emojis, luego se extrajo la unidad de contexto/relación la cual es la relación que hay entre la unidad de registro y la noticia; con esto se pudo determinar que el emoji usado en algunos comentarios expresan de manera puntual y sin ambigüedades el propósito comunicativo de la persona. Finalmente, se tomaron unas notas personales para tener en cuenta más adelante para aplicar futuros filtros a los comentarios más importantes.

En promedio las respuestas fueron más expresiones usadas en la cotidianidad y los emojis fueron relegados a comunicar una expresión o emoción de manera puntual. En relación a la

cantidad se pudo observar un claro favoritismo por la escritura textual que por el uso del emoji en respuesta a la noticia.

Matriz de análisis: La matriz de análisis es un método propuesto por Olga Lucía Bedoya, llamado el método relacional, es un método de investigación en la cual se analizan los datos a la luz de una serie de procesos y rutas que Olga Lucía Bedoya propone. Sin olvidar que la investigación cualitativa al igual que la investigación cuantitativa debe de poseer una base fundamental de estadística y análisis de datos, la autora explica detalladamente los pasos a seguir para que la investigación, teniendo bases sólidas pueda llegar a una conclusión que tenga una relación directa con los objetivos, pero sin descartar los datos que siempre son una materia prima importante para el proceso investigativo.

Las fases en la metodología relacional de la investigación cualitativa son una serie de pasos que se deben de seguir para hallar conclusiones que relacionen directamente con los objetivos trazados, la teoría abarcadas y los datos obtenidos.

La primera fase es la sistematización básica de la información, acá se trata de trasladar los datos de la investigación a un programa de análisis de datos, la autora recomienda Microsoft Excel, para poder dejar huella todo lo que ya se ha investigado. En esta fase se recomienda crear varias hojas de Excel para ir compilando en dichas hojas toda la información; en la primera hoja se coloca la información básica del proyecto para no perderla de vista, información básica como el título de la investigación, la pregunta de investigación, los objetivos y las categorías conceptuales, sin olvidar por supuesto el autor o autores de la correspondiente investigación.

Después de descargar la información básica del proyecto en la primera hoja lo que sigue es crear una tabla con el registro de unidades y el registro de contexto, es una tabla donde se colocarán

los elementos analizados (comentarios, fotos, opiniones...) que corresponde a las unidades de muestreo; posteriormente se analizarán los elementos importantes de dichas unidades de muestreo, a esto se le denomina unidades de registro; a la unidad de registro se le examinará y se extraerá su elemento importante en relación a la teoría analizada (o también a las categorías conceptuales), esto se conoce como unidad de contexto y finalmente se harán anotaciones para poder examinarlas en un futuro, estas anotaciones son sólo inferencias del investigador.

La segunda fase es la agrupación de unidades de registro y unidades de contexto, esto se hará para colocar en contraposición lo que se tiene de los datos obtenidos con lo que se tiene respecto a las teorías analizadas. De esta fase saldrán diferentes palabras para agrupar semánticamente y colocar en orden de importancia en una tabla diferente y luego poder ordenarlas en orden de importancia respecto a las categorías conceptuales.

La tercera fase es la formación de grupos. Si antes se habían conformado palabras nuevas que salieron de la relación entre unidades de registro y unidad de significado, el objetivo de esta fase es crear nuevas palabras y nuevos grupos que las contengan, pues así se logra llegar a un nivel mayor de abstracción. Se evoluciona de confiar únicamente en los datos obtenidos a poder crear nuevos datos relacionando los que ya se tienen. Con la formación de grupos existe la posibilidad de extraer todavía datos más relevantes y precisos que los que ya se tienen.

La cuarta fase es la creación de nuevas agrupaciones. Si en la fase anterior se había hablado de la creación de nuevas palabras, es decir, crear nueva semántica para así poder alejarse un poco de los datos tan puros y acercarse a las teorías, esta fase consiste en encontrar y/o crear relaciones entre los datos ya existentes, las teorías ya existentes y los datos y palabras que han surgido gracias a la fase anterior. Si antes se estudiaba solamente el punto central que eran los datos, ahora se

estudiará todo lo relacionado con los datos, desde lo más irrelevante hasta lo más relevante ya que el objetivo es tener una visión holística del proceso llevado a cabo, sin discriminar información.

La quinta fase es la nueva concentración del dato a partir de la periferia, no del centro. Esta fase, aunque suene compleja es la visualización panorámica de todo el fenómeno, ya no únicamente de la pregunta de investigación. Se trata de la observación y apropiación de nuevos fenómenos que tienen similitud con el fenómeno principal. Es un intento por ampliar la visión del investigador para ampliar nuevas perspectivas respecto a la investigación. Ampliando la visión de la investigación es normal que subsistan temas parasitarios que sólo distraigan la atención de lo verdaderamente importante, pero también esta fase se usa para reducir, suprimir o re organizar aquello que no representa un avance en la investigación,

La fase seis corresponde a las agrupaciones y residuos. Acá el investigador agudiza su visión para poder diferenciar qué datos son los que le sirven para sus propósitos investigativos y cuáles no. Aquellos datos que le sirven los destaca y aquellos que no le sirven los aparta para poder tener una visión más especializada del fenómeno investigativo.

La fase siete es la inclusión de residuos en grupos ya conformados. Si en fases anteriores se había hablado de descartar residuos debido a que no se relacionaban con el fenómeno a investigar, esta fase es volver a rescatarlos pues si se hace un análisis más puntual y riguroso lo más probable es que algunos de estos residuos se puedan agrupar con otros datos, aunque probablemente no con los mismos con los que ya estaban agrupados. Si la anterior fase se trataba de discriminar y excluir datos, esta fase se trata de volver a incluirlos, pero posicionándolos de mejor manera para que logren tener una relación con otros datos o incluirlos en grupos expresamente conformados por otros residuos.

Finalmente, la fase ocho, trata de la relación de los hallazgos en contraposición con la pregunta de investigación y la teoría. Acá el investigador relata si sus hallazgos se relacionan estrechamente con la pregunta de investigación o los objetivos o la teoría. El investigador en su rigurosidad podrá no sólo concluir su investigación, sino teorizar a partir de estas nuevas ideas que se relacionen con su campo de investigación para seguir su formación.

Esas son las fases del método relacional propuesto por Olga Lucía Bedoya, las cuales permiten relacionar los datos recolectados, el análisis de estos datos y las teorías como una tríada que se compenetran mutuamente.

Matriz de recolección: Para la matriz de recolección se usó el programa Microsoft Excel, pues este permite una catalogación sumamente precisa de los datos obtenidos, además, permite relacionarlos con otros tipos de datos gracias a los filtros que se pueden crear, siendo estos filtros los colores, palabras, números, cifras, porcentajes etc.; teniendo como aliado el poder tener diversas hojas de Excel en el mismo documento y así poder tratar todas las categorías de información, comparación y resultados más fácilmente.

Triada de sentido: En la investigación realizada, se tomó como base la teoría planteada por Charles Sanders Peirce (1931-35) ya que este, concibe el signo como una triada compuesta por representamen - objeto - interpretante, siendo el signo un elemento dinamizador. Dentro de esta concepción, como se mencionó anteriormente en este documento investigativo, Peirce clasificó el signo en diferentes formas de percibir la realidad y lo dividió en 3 tricotomías; “El signo en relación consigo mismo”, “El signo en relación con el objeto” y “El signo en relación con el interpretante” respectivamente, de las cuales la segunda, es decir “El signo en relación con el objeto”, fue la más acorde frente al planteamiento del problema propuesto y los resultados

obtenidos, debido a que esta contiene los signos Índice, Ícono y Símbolo, donde el ícono es semejante a el objeto que representa, el índice representa una relación de espacio-tiempo o instrucción acorde al objeto que representa y el símbolo representa al objeto aceptado por las convenciones y acuerdos alrededor del mismo. Teniendo en cuenta esto y la Unidad de Registro final, obtenida por medio del Método Relacional propuesto por Olga Lucía Bedoya (2019), llamada “Con emoji” la cual arrojó 3 subgrupos: Noticia - Comentario - Emoji, se puede inferir que estos son el Índice - Ícono - Símbolo, respectivamente.

Capítulo IV

Este capítulo se centró en la aplicación de la metodología frente al análisis de la información a través de la metodología relacional de Bedoya, como se tenía planteada en el capítulo anterior.

Fase Uno: Sistematización básica de la información

Se realizó una exhaustiva búsqueda sobre un instrumento de recolección de datos que pudiera brindar la materia prima necesaria y suficiente para cumplir y llevar a cabalidad los objetivos planteados en la sección de “Objetivos” dentro del proyecto de investigación.

Gráfica 1 Información básica

Título del Proyecto de Grado	Los emojis, el lenguaje emergente de la cibercultura		
Autor	Juan Felipe López Tafur - Natalia Patiño Osorio		
Pregunta	¿Son los emojis el lenguaje emergente de la cibercultura?		
Objetivo General	O.E 1	O.E 2	O.E 3
Comprender los emojis a la luz de la teoría de la semiótica peirceana, como lenguaje en la cibercultura.	Analizar los emojis a través del contexto comunicativo, contrastándolo con la teoría semiótica de C. S. Peirce a través de los íconos, índices y símbolos.	Identificar si el uso del emoji se concibe como un signo de las comunicaciones en el seno de la cibercultura.	Establecer las relaciones que tienen los emojis en el marco de los modelos comunicativos actuales con la teoría semiótica peirceana.
Categorías teóricas	Semiótica, Cibercultura, Lenguaje		
Subcategorías teóricas	Signo, Ciberespacio, Lenguaje escrito, Emojis		

Gráfica realizada con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Se descartó Facebook por la competencia existente en el uso de reacciones, gifs, imágenes, stickers y emojis en los comentarios; y al igual que Facebook, Twitter también se descartó, debido al tinte político que maneja la aplicación en la cual los comentarios, en su mayoría son respuestas muy estructuradas que carecen de emojis. Teniendo en cuenta este análisis sobre instrumentos de recolección de datos, se llegó a la conclusión de que la aplicación Instagram era la más adecuada, teniendo en cuenta la naturaleza comunicativa de la red social, la cantidad de población que ha migrado de otras plataformas a esta y además el gran uso que tienen los emojis en los comentarios, que en muchas ocasiones sobrepasan a las palabras mismas, siendo entonces una de las


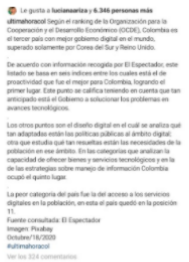
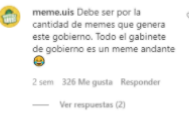




aplicaciones con más descargas y usuarios activos en el año 2021, según el blog TreceBits - redes sociales y tecnología.

Siendo el universo la red social Instagram, se escogió como muestra la página @ultimahoracol, donde se pudieron encontrar distintas noticias de tinte político, social, educativo, comunicativo, de entretenimiento etc. las cuales demostraron mediante los comentarios, la cantidad de emociones y afecciones que tenían y sentían los usuarios con respecto a las noticias, algunos con el uso de emojis y otros no. Se escogió la publicación y/o noticia llamada “*Colombia quedó en el tercer lugar de mejor Gobierno Digital según la OCDE*” y se seleccionó de manera aleatoria cincuenta y tres (53) comentarios; por último se sistematizó y organizó una base de datos con toda la información recolectada, en la herramienta Microsoft Excel como instrumento de análisis de datos, pues ésta se acomodó a las necesidades del proyecto investigativo.

Esta primera fase se dividió en 2 partes. La primera fase denominada “FASE 1A” se identificó por la primera sistematización particular de los datos recolectados, añadiendo a cada dato un código único para su fácil lectura dentro de todo el proceso, luego se adjuntó a cada dato o Unidad de Muestreo, el primer análisis de contenido resumido en la Unidad de Registro (información que se analizó), Unidad de Contexto/Relación (relación con la unidad de registro) y unas notas personales por parte de los investigadores.

Dentro de la “FASE 1A”, se realizó un análisis global y superficial de los comentarios, creando así las dos (2) primeras categorías: comentarios “Con emoji” y comentarios “Sin emoji” (20 y 33 respectivamente).

Gráfica 2 Fase 1A: Sistematización básica de la información

						CON EMOJI	20
						SIN EMOJI	33
Código	Unidad de Muestreo	Unidad de Registro	Unidad de Contexto/Relación	Nota personal 1	Nota personal 2		
C1		Colombia, tercer lugar: Gobierno digital	Noticia sobre Gobierno Digital colombiano	El título es bastante llamativo sin entrar al sensacionalismo			
C2		Según el ranking de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), Colombia es el tercer país con mejor gobierno digital en el mundo, superado solamente por Corea del Sur y Reino Unido.	Se puede resaltar la distinción que se hace al informar los diferentes lugares que ocupó Colombia, en las distintas categorías, por ende esta noticia no se limita a un simple filtro	La mayoría de personas que comentaron esta publicación lo hicieron sesgadas por sus opiniones, pues no leyeron la noticia en su totalidad y no contextualizaron la información presentada con la realidad del país			
C3			Comentario burlesco y comparativo sobre el gobierno y los memes	El emoji es acertado con respecto a la opinión planteada			
C3.1		No	Respondiendo a @meme.uis; no está de acuerdo	Es una nota de desacuerdo y hace falta contextualizar su respuesta			
C3.2		JAJAJAJAJA	Respondiendo a @meme.uis; está de acuerdo con su opinión	El JAJAJAJAJA hace una referencia acorde a su opinión en respuesta a @meme.uis			
			Analogía a situaciones escolares, donde alguien paga para que le hagan la tarea...	El uso de puntos suspensivos (...) denota alguna continuidad en su			

CON EMOJI

20

SIN EMOJI

33

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya








Luego de obtener los datos previamente seleccionados y justificados, se analizaron de manera más específica, lo cual dió como resultado la “FASE 1B”, lo cual incentivó a la creación de unos subgrupos aún más minuciosos y allegados a los datos recolectados, con los cuales se buscó generar un sentido paralelo a las unidades planteados, las cuales fueron: “Aprueba la noticia”, “Aprueba el comentario”, “Desaprueba la noticia”, “Desaprueba el comentario”, “Burla de la

noticia”, “Burla del comentario”, “Crítica de la noticia”, “Crítica del comentario”, “Compara la noticia”, “Compara el comentario”, “Comentario sarcástico de la noticia”, “Comentario sarcástico del comentario”, “Indiferente” y “Ambiguo”;. Estas categorías se reagruparon en un segundo análisis, debido a que gracias a la observación se notó la presencia de varios subgrupos dentro de una misma Unidad de Muestreo, creando así la primera relación de signos y/o codificación, lo que dió como resultado las siguientes categorías (31), cada una con un respectivo color para posteriores relaciones:






















































- Desaprueba el comentario + Ambiguo (5)
- Aprueba el comentario + Ambiguo (5)
- Desaprueba el comentario (3)
- Indiferente (3)
- Ambiguo (3)
- Burla de la noticia + Crítica la noticia + Comentario sarcástico de la noticia (2)
- Aprueba el comentario + Burla de la noticia (2)
- Burla de la noticia + Crítica la noticia (2)
- Comentario sarcástico del comentario + Burla de la noticia (2)
- Burla de la noticia (2)
- Burla del comentario (2)
- Comentario sarcástico de la noticia (2)
- Aprueba la noticia (2)
- Desaprueba el comentario + Crítica del comentario (1)
- Aprueba el comentario + Crítica de la noticia + Burla de la noticia + Compara el comentario (1)

- Compara la noticia + Comentario sarcástico de la noticia (1)
- Aprueba el comentario + Desaprueba la noticia (1)
- Desaprueba la noticia + Crítica la noticia (1)
- Aprueba el comentario + Compara la noticia + Comentario sarcástico del comentario (1)
- Desaprueba el comentario + Burla del comentario (1)
- Burla del comentario + Desaprueba el comentario + Crítica el comentario (1)
- Desaprueba la noticia + Indiferencia + Crítica el comentario (1)
- Comentario sarcástico de la noticia + Burla de la noticia + Aprueba el comentario (1)
- Crítica la noticia + Comentario sarcástico de la noticia (1)
- Aprueba el comentario + Desaprueba el comentario (1)
- Aprueba la noticia - Crítica el comentario (1)
- Burla de la noticia + Desaprueba la noticia (1)
- Desaprueba la noticia + Desaprueba el comentario (1)
- Comentario sarcástico del comentario + Desaprueba la noticia + Crítica el comentario (1)
- Comentario sarcástico de la noticia + Desaprueba la noticia (1)
- Ambiguo + Indiferencia (1)

Gráfica 3 Fase 1B

Código	Unidad de Muestreo	Unidad de Registro	Unidad de Contexto/Relación	Nota personal 1	Nota personal 2	Cat	Cat	Cat	Cat
C1		Colombia, tercer lugar, Gobierno digital	Noticia sobre Gobierno Digital colombiano	El título es bastante llamativo en entrar al sector público					
C2		Según el ranking de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), Colombia es el tercer país con mejor gobierno digital en el mundo, superado solamente por Corea del Sur y Reino Unido.	Se puede resaltar la distinción que se hace al informar las diferentes lugares que ocupó Colombia, en las distintas categorías, por ende esta noticia no se limita a un simple dato.	La mayoría de personas que comentaron esta publicación se refieren negativamente por sus comentarios, pero no se refieren la noticia en su totalidad, lo que contradice la información presentada con la realidad del país.					
C3			Comentario burlado y crítico sobre el gobierno y los memes	El emoji es adecuado con respecto a la opinión planteada					
C3.1		No	Respondiendo a @memeuis, no está de acuerdo	Es una nota de desacuerdo y hace falta contextualizar su respuesta					
C3.2		JAJAJAJAJAJ	Respondiendo a @memeuis, está de acuerdo con su opinión	El JAJAJAJAJAJ hace una referencia a la su opinión en respuesta a @memeuis					
C4		Esto es como cuando alguien paga para que le hagan la foto	Analogía a situaciones escolares, comentarios anónimos que comentan	Hace una relación con su pasado en el colegio	El uso de puntos suspensivos (...) denota alguna continuidad en su argumento, que está abierto a...				

CON EMOCIÓN	20			Grupos de colores	Cantidad
SIN EMOCIÓN	33				1
Agradece la noticia					2
Agradece el comentario					5
Desaprueba la noticia					2
Desaprueba el comentario					1
Burla de la noticia					5
Burla del comentario					1
Crítica la noticia					3
Crítica el comentario					1
Compara la noticia					3
Compara el comentario					3
Comentario neutralizado de la noticia					1
Comentario neutralizado del comentario					2
Indiferencia					1
Antipático					1
					1
					1
					2
					2
					1
					2
					2
					1

Grupos de colores	Cantidad
   	1
  	2
 	5
 	2
 	1
 	1
 	5
 	1
	3
  	1
	3
	3
 	1
  	2
  	1
  	1
 	1
 	1
 	1
 	2
 	2
 	1
	2
	2
 	1
 	2
  	1
 	1
 	1
 	2
 	1
Total	53

CON EMOJI	20
SIN EMOJI	33
Aprueba la noticia	
Aprueba el comentario	
Desaprueba la noticia	
Desaprueba el comentario	
Burla de la noticia	
Burla del comentario	
Crítica la noticia	
Crítica el comentario	
Compara la noticia	
Compara el comentario	
Comentario sarcástico de la noticia	
Comentario sarcástico del comentario	
Indiferencia	
Ambiguo	

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Fase Dos: Agrupación unidades de registro/unidades de contexto

Teniendo en cuenta los datos anteriores en la fase uno, fue necesaria la proyección constructiva de unos resultados nuevos frente a los objetivos planteados en el inicio, para ello se generaron

nuevas agrupaciones semánticas, quedando 9 grupos de 31, donde la distinción de los datos fue conformada por la intencionalidad y el uso adecuado del emoji como un lenguaje en la cibercultura, en otras palabras, las agrupaciones presentadas en las subcategorías anteriores, estaban ligadas a una mirada superficial del comentario, mientras que en esta nueva relación de signos se logró sacar a relucir la intensidad semántica que adquirió cada comentario con el uso o no del emoji, por ende se integraron las subcategorías anteriores en nuevas Unidades de Registro tales como:

- A favor con emoji (1)
- A favor sin emoji (2)
- En contra con emoji (3)
- En contra sin emoji (8)
- Burla con emoji (15)
- Burla sin emoji (4)
- Ambiguo con emoji (1)
- Ambiguo sin emoji (15)
- Indiferente (4)

Gráfica 4 Fase 2: Formación de grupos en la matriz de análisis Microsoft Excel



A favor con emoji	A favor sin emoji	En contra con emoji	En contra sin emoji	Burla con emoji	Burla sin emoji	Ambiguo con emoji	Ambiguo sin emoji	Indiferente
1	2	3	8	15	4	1	15	4

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

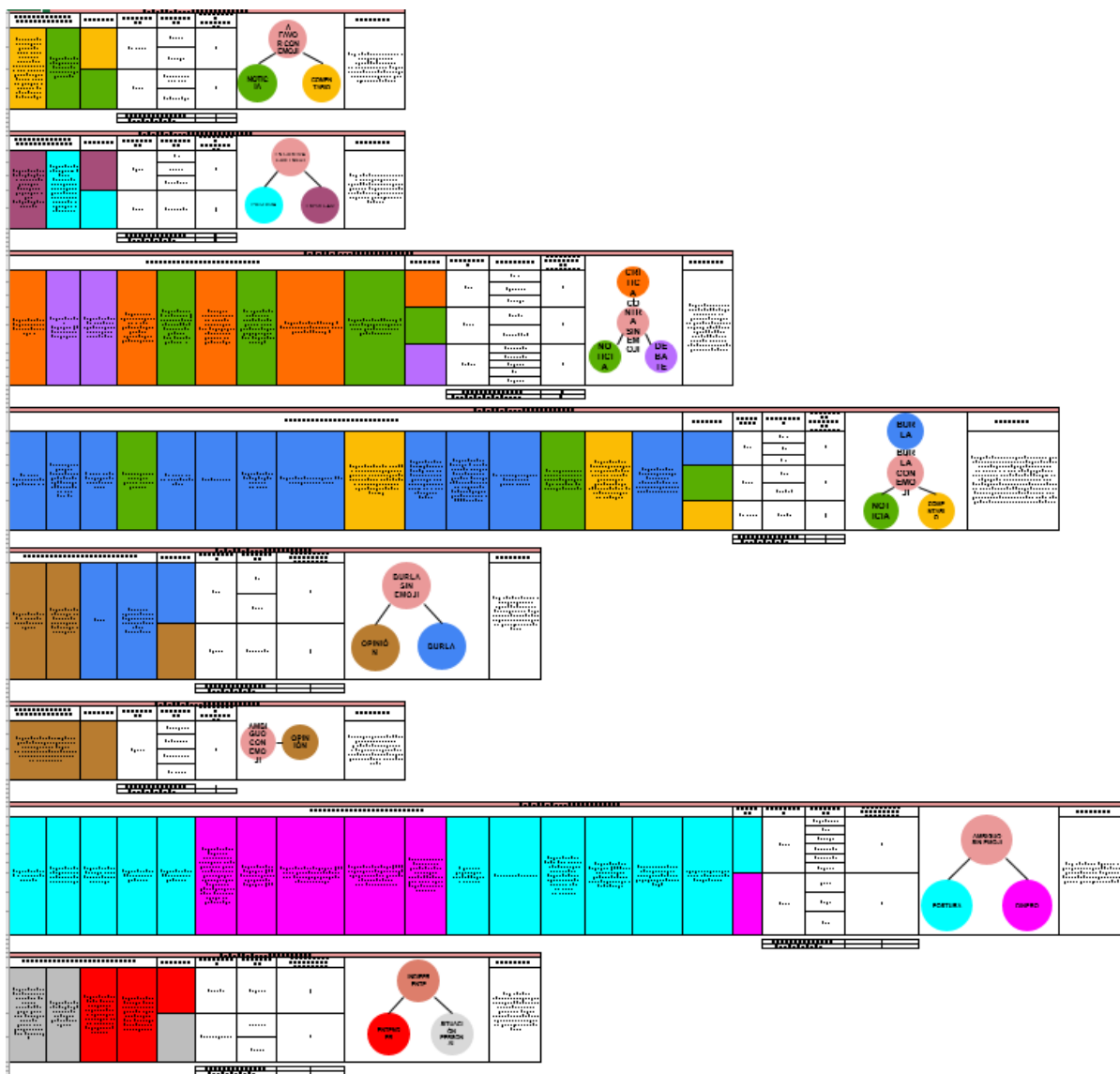
Fase Tres: Formación de grupos

La formación de grupos a partir de los resultados obtenidos en la fase anterior, consistió en la abstracción de puntos detonantes del signo en cuestión, es decir, lo que permitía que cada Unidad de Contexto estuviese dentro de cada Unidad de Registro, en otras palabras, lo que hacía que unos comentarios estuviesen dentro de una categoría y no dentro de otra.

Esto se llevó a cabo a través de la formación de subgrupos, donde se comparó toda la información de cada Unidad de Contexto perteneciente a cada Unidad de Registro, y con ello se reagrupó y englobó en términos coincidentes dichos subgrupos. Además cada subgrupo estuvo respaldado por unos elementos pertenecientes también a las Unidades de Contexto, los cuales fueron herramientas fundamentales a la hora de poder reagrupar por rasgos comunes entre términos de cada nuevo subgrupo. A partir de toda la información que se adquirió, fue posible comenzar a forjar ideas y/o borradores sobre posibles conclusiones, esto internamente en el documento de Excel lo llamamos inferencias.

Finalmente, fue necesario el diseño de un gráfico similar a una flor, el cual representó la nueva agrupación de cada Unidad de Registro, con sus respectivas subcategorías y colores representantes, lo cual tuvo como lugar la “FASE 3”.

Gráfica 5 Fase 3: Formación de grupos en la matriz de datos Microsoft Excel.




Unidad de Registro 1: A FAVOR CON EMOJI							
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO		COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	INFERENCIA	
Continuando con las opin presentada anteriormente, al conocer el contexto de la noticia y reconocer el mejoramiento en la política del open data, se esmera en compartir su positivismo frente al cambio obtenido en el Gobierno Digital	Respondiendo a @elipejoeste, está de acuerdo con la analogía planteada		Comentario	Contexto	2	<p>Diagrama de inferencia para "A FAVOR CON EMOJI": Un círculo central rojo con el texto "A FAVOR CON EMOJI" está conectado por líneas a dos círculos periféricos: uno verde con el texto "NOTICIA" y otro amarillo con el texto "COMENTARIO".</p>	La primeridad en "a favor con emoji" es un signo para una seguridad, la cual es el comentario y la noticia, sin embargo, al carecer de terceridad, no se logra convertir en un signo completo, según la teoría de Peirce
				Analogía			
			Noticia	Reconocer el mejoramiento	2		
				Gobierno Digital			
			TOTAL SUBGRUPOS		2		
			Total Unidades de Contexto		4		
Unidad de Registro 2: EN CONTRA CON EMOJI							
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO		COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	INFERENCIA	
Respondiendo a @edagrd pb, este emoji es acertado, pues expresa decepción, porque @edgardo pb no entendió.	Respondiendo a @negrofino_07, Está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación		Expresar	Emoji	3	<p>Diagrama de inferencia para "EN CONTRA CON EMOJI": Un círculo central rojo con el texto "EN CONTRA CON EMOJI" está conectado por líneas a dos círculos periféricos: uno cian con el texto "POSTURA" y otro morado con el texto "EXPRESAR".</p>	La primeridad en "en contra con emoji" es un signo para una seguridad, la cual es el expresar y la posición, sin embargo, al carecer de terceridad, no se logra convertir en un signo completo, según la teoría de Peirce
				Insultante			
				Punto de vista			
				Postura	Desacuerdo		
			TOTAL SUBGRUPOS		2		
			Total Unidades de Contexto		4		

Unidad de Registro 3: EN CONTRA SIN EMOJI											
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO						COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	<p>Se puede reconocer en la Unidad de Registro "en contra sin emoji" la primeridad de un signo completo, donde entra en juego la primeridad (Noticia), seguridad (Debate), o cuarta (Debate), o cuarta (Debate) derivada en media de una relación la agnición, la teoría de Peirce</p>	
Respondiendo a @elipejoeste, está de acuerdo con la premisa	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la pregunta	Respondiendo a @edagrd pb, este emoji es acertado, pues expresa decepción, porque @edagrd pb no entendió	La persona está expresando respecto a la manera en que se maneja el problema. Desde que se generó y que por en adelante	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Analogía a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación		
								Critica	Premia	3	<p>Se puede reconocer en la Unidad de Registro "en contra sin emoji" la primeridad de un signo completo, donde entra en juego la primeridad (Noticia), seguridad (Debate), o cuarta (Debate), o cuarta (Debate) derivada en media de una relación la agnición, la teoría de Peirce</p>
								Espectante			
								Analogía			
								Noticia	Fraude	2	
									Honorabilidad		
								Debate	De acuerdo	5	
									Desacuerdo		
									Respuesta		
									Asumir		
									Pregunta		
								TOTAL SUBGRUPOS			
Total Unidades de Contexto									15		

Unidad de Registro 4: BURLA SIN EMOJI																																																																														
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO										COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	<div><div>BURLA</div><div>BURLA SIN EMOJI</div><div>NOTICIA</div><div>COMENTARIO</div></div>	INFERENCIA																																																															
Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	En un momento de la conversación, el usuario expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación			Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación	Respondiendo a @negrofino_07, está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfascarse

Unidad de Registro 5: BURLA SIN EMOJI							
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO		COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	INFERENCIA	
Respondiendo a @jampem: está de acuerdo con su opinión	Respondiendo a @jampem: está de acuerdo con la opinión de @jampem y le causa gracia	Risa falsa	Hace una suposición burlesca de que la noticia se está contando en orden descendente	Burla	2		
				Opinión	1		
TOTAL SUBGRUPOS					2		
Total Unidades de Contexto					3		

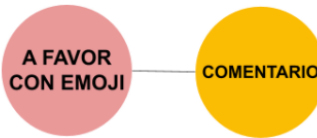
Unidad de Registro 6: AMBIGÜO CON EMOJI							
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO	COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO			INFERENCIA
Respondiendo a @exotic_sgs: Hay un signo de decepción que acierta con su opinión, sin embargo, el comentario es escaso de coherencia con relación a la conversación y comentarios anteriores		Opinión	Decepción	4			No es un signo perfecto debido a que, solo cuenta con la primeridad, es decir, la opinión; sin embargo, esto es un signo sobre el uso adecuado o no, de los signos que el autor del comentario haya usado
			Coherencia				
			Conversación				
			Comentario				
			TOTAL SUBGRUPOS	1			
			Total Unidades de Contexto	4			

[illegible]

Unidad de Registro 8: INDIFFERENTE									
RELACIONES UNIDADES DE CONTEXTO				COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO		INFERENCIA
Respondiendo a @jandrasanz, al no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @edagirdo pb, no entendí y escribo para poder obtener respuesta	Respondiendo a @redidott, ofeica una posición negativa sobre el tema puesto que sólo ve la parte mala, como la existencia de paginas webs vestas y lentas	Respondiendo a @jeanperp, Hace una inferencia en que los demás países están bien pero Colombia es mala basándose en su situación personal		Entender	Respuesta	1		La primereza en "indiferencia" es un signo para una seguridad, la cual es el entender y la situación personal, sin embargo, al carecer de terceridad, no se logra convertir en un signo completo, según la teoría de Peirce
					Situación personal	Inferencia	2		
						Posición			
					TOTAL SUBGRUPOS		2		
					Total Unidades de Contexto		3		

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Sin embargo, fue necesaria la creación de una “FASE 3A” pues nuevamente se analizó y relacionó significativamente la estructura conceptual obtenida, ya que al rehacer la lectura y salir de la zona de confort enfrentandonos al pensamiento sistémico, se pudo reagrupar, organizar y hallar más subgrupos, lo cual a su vez generó la adición de más elementos en cada Unidad de

Unidad de Registro 1: A FAVOR CON EMOJI						
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO	COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO		INFERENCIA
Respondiendo a @eltipejeste, está de acuerdo con la analogía planteada		Comentario	Analogía	1		"En la Unidad de Registro "A FAVOR CON EMOJI" podemos encontrar qué a pesar de ser pocas unidades de contexto, se logra encontrar material contundente para diagnosticar un signo completo. Dentro de esta unidad de registro se encontró un (1) el cual es: Comentario."
			De acuerdo			
			TOTAL SUBGRUPOS	1		
			Total Unidades de Contexto	1		


Unidad de Registro 2: A FAVOR SIN EMOJI						
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO		COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	INFERENCIA
Postura a favor de la noticia	Continuando con las opinion presentada anteriormente, al conocer el contexto de la noticia y reconocer el mejoramiento en la politica del open data, se esmera en compartir su positivismo frente al cambio obtenido en el Gobierno Digital		Opinión	Postura	4	<div><div>A FAVOR SIN EMOJI</div><div>OPINIÓN</div></div>
				Reconocer		
				A favor		
				Positivismo		
			TOTAL SUBGRUPOS	1		
			Total Unidades de Contexto	4		

Unidad de Registro 3: EN CONTRA CON EMOJI							
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO		COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	INFERENCIA	
Respondiendo a @edagrd pb, este emoji es acertado, pues expresa decepción, porque presume que @edgardo pb no entendió.	Respondiendo a @negrofino_07, Está en desacuerdo con la posición anterior y expresa su punto de vista sin enfrascarse en ser insultante. El emoji expresa positivismo y educación		Expresar	Presumir	2	<div><div><div>EXPRESAR</div><div>EN CONTRA CON EMOJI</div><div>EMOJI</div><div>POSTURA</div></div><p>En la Unidad de Registro "EN CONTRA CON EMOJI", podemos encontrar que, se logra concebir material suficiente y contundente como para encontrar que los emojis generan dentro del lenguaje virtual, una comunicación más asertiva teniendo en cuenta que en esta unidad de registro se pueden diferenciar claramente las intenciones comunicativas. Dentro de esta Unidad de Registro se encontraron tres (3) subgrupos los cuales son: "emoji", "expresar" y "postura".</p></div>	
				Entender			
				Memes			
		Emoji	Expectante	3			
			Decepción				
			Positivismo				
		Postura	Desacuerdo	4			
			Insultante				
			Acerlado				
			Educación				
TOTAL SUBGRUPOS				3			
Total Unidades de Contexto				9			

Unidad de Registro 6: EN CONTRA SIN EMOJI											
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO						COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO	<div><div>CRÍTICA</div><div>EN CONTRA SIN EMOJI</div><div>NOTICIA</div><div>DEBATE</div></div>	En la unidad de Registro "EN CONTRA SIN EMOJI" resalta la abundancia y predominio dentro de las subgrupos pasar de una unidad que denota una de emojis (en los 7 de 6) a otras que las usamos innecesariamente en estos comentarios, así como en la argumentación al inicio dentro de discusión, para en otros casos las que expresan de manera amable (las demás con y sin emojis)
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta y la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa y la prensa	Analogía o estereotipo social, comentario amable que intenta alentar positivamente al lector	Asume que hubo fraude en algún momento, pero no se menciona a nadie	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Pluma	3		
								Crítica			
								Comentario			
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta y la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa y la prensa	Analogía o estereotipo social, comentario amable que intenta alentar positivamente al lector	Asume que hubo fraude en algún momento, pero no se menciona a nadie	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Fraude	5		
								Honorabilidad			
								Política			
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta y la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa y la prensa	Analogía o estereotipo social, comentario amable que intenta alentar positivamente al lector	Asume que hubo fraude en algún momento, pero no se menciona a nadie	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Gobierno	7		
								Presidencia			
								De acuerdo			
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta y la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa y la prensa	Analogía o estereotipo social, comentario amable que intenta alentar positivamente al lector	Asume que hubo fraude en algún momento, pero no se menciona a nadie	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Desacuerdo			
								Respuesta			
								Asumir			
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta y la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa y la prensa	Analogía o estereotipo social, comentario amable que intenta alentar positivamente al lector	Asume que hubo fraude en algún momento, pero no se menciona a nadie	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la pregunta	Pregunta			
								Ofender			
								Desagradar			
TOTAL SUBGRUPOS									3		
Subtotal de Unidades de Contexto									15		

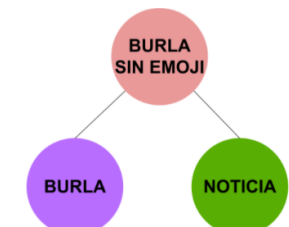


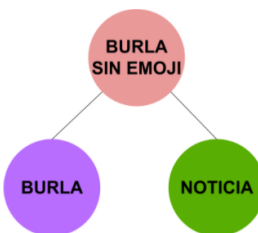
En la Unidad de Registro "EN CONTRA SIN EMOJI" se encuentran los elementos de contexto de los subgrupos, a pesar de que en esta unidad los contextos de uso de emoji no son los mismos que los contextos de uso de emoji en esta unidad. En esta unidad se argumenta un emoji dentro de la discusión, pero en esta unidad los contextos expresados de manera explícita hacia los demás son y en emoji.

Unidad de Registro 7: BURLA SIN EMOJI																																																																																																																																																																												
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO											COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO		EVIDENCIA																																																																																																																																																												
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa			Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa




En la Unidad de Registro "BURLA SIN EMOJI" se encuentran los elementos de contexto de los subgrupos, a pesar de que en esta unidad los contextos de uso de emoji no son los mismos que los contextos de uso de emoji en esta unidad. En esta unidad se argumenta un emoji dentro de la discusión, pero en esta unidad los contextos expresados de manera explícita hacia los demás son y en emoji.

Unidad de Registro 8: BURLA SIN EMOJI									
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO				COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO		
Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Respondiendo a @delavente, no está de acuerdo con la prensa	Risa falsa		Burla	Risa	2		
						Gracia			
						Opinión			
						Suposición			
					Noticia	De acuerdo	3		
TOTAL SUBGRUPOS							2		
Total Unidades de Contexto							5		
En la Unidad de Registro "BURLA SIN EMOJI" encontramos que el acto comunicativo no es asertivo debido a la falta de emoción, imprecisa y poco estructurada, la cual se podría comprender con el uso del emoji. Lo único que hay son burlas y opiniones vagas con respecto a la noticia.									




En la Unidad de Registro "BURLA SIN EMOJI" se encuentran los elementos de contexto de los subgrupos, a pesar de que en esta unidad los contextos de uso de emoji no son los mismos que los contextos de uso de emoji en esta unidad. En esta unidad se argumenta un emoji dentro de la discusión, pero en esta unidad los contextos expresados de manera explícita hacia los demás son y en emoji.

Unidad de Registro 7: AMBIGUO CON EMOJI									
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO	COLORES	SUBGRUPOS	ELEMENTOS	FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO			INFERENCIA		
Respondiendo a @exotic_sgs: Hay un signo de decepción que acierta con su opinión, sin embargo, el comentario es escaso de coherencia con relación a la conversación y comentarios anteriores		Opinión	Decepción	4			No es usual, encontrar un Unidad de Registro como este es decir, "AMBIGUO CON EMOJI", debido a que el emoji existe precisamente para evitar la ambigüedad dentro de la comunicación virtual, sin embargo encontramos que los errores en esta Unidad de Contexto radican en la redacción del comentario más que en el uso del emoji, ya que si no hay una buena redacción el emoji puede perder su validez		
			Coherencia						
			Conversación						
			Comentario						
			TOTAL SUBGRUPOS	1					
			Total Unidades de Contexto	4					



No es usual, encontrar una Unidad de Registro como esta, es decir, "AMBIGUO CON EMOJI", debido a que el emoji existe precisamente para evitar la ambigüedad dentro de la comunicación virtual, sin embargo encontramos que los errores en esta Unidad de Contexto radican en la redacción del comentario, más que en el uso del emoji, ya que si no hay una buena redacción el emoji puede perder su validez.

RELACIONES UNIDADES DE CONTEXTO														UNIDAD DE REGISTRO 9: INDIFERENTE														INFERENCIA																																																											
Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3																																																												
																												Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3	Respondiendo a @samdrasanzvz, el no

Unidad de Registro 9: INDIFERENTE																									
RELACIONES/UNIDADES DE CONTEXTO						COLORES		SUBGRUPOS		ELEMENTOS		FRECUENCIA UNIDADES DE CONTEXTO												INFERENCIA	
<div>Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3</div> <div>Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3</div> <div>Respondiendo a @samdrasanzvz, el no vivir en Colombia no tiene necesidad de pagar impuestos colombianos, que son usados presuntamente para posicionar a Colombia en el top 3</div>						Ambiguo		Ambiguo		Ambigüedad polémica		1												<div>Las Unidades de Contexto pertenecientes a la Unidad de Registro "INDIFERENTE", carecen del principio de continuidad en relación a la línea de comentarios analizados (anexos) y al servicio de la noticia en general. Todo esto debido a que la selección de subgrupos y elementos no alcanzan a tener relación directa de los argumentos hechos por los usuarios, lo que nos da como resultado una Unidad de Registro completamente categorizada para seguir analizando.</div>	
										Ambigüedad por carencia de puntuación															
										Inferencia															
										Posición		4													
										Entender															
Respuesta																									
TOTAL SUBGRUPOS										2															
Total Unidades de Contexto										5															

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Además, se sistematizó de una forma más fácil el conteo de elementos, subgrupos, Unidades de Contexto e inferencias de manera clara y concisa, sin la representación gráfica de las flores, a esto se le llamó “FASE 3B”. Allí se anexaron las inferencias anteriormente hechas y se crearon más, a partir de la relación que se evidenció entre las fases anteriores y la conceptualización de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce; estas inferencias se redactaron de forma más deductiva a comparación de las inferencias en la fase anterior.

Gráfica 7 Fase 3B: Formación de grupos

[illegible]

Finalizando la fase 3, se construyó una tabla que contenía todos los datos cuantitativos, anteriormente recolectados para una lectura más clara y precisa, a esta fase se le denominó “FASE 3C”. El propósito de esta fase fue hacer una distribución más estética y organizada de los datos hasta ahora recolectados, relacionando unas categorías con otras; para propósitos de este documento acá se mencionan los datos que se encuentran en dicha tabla: 20 Subcategorías, 53 Unidades de Contexto, 8 Unidades de Registro y 76 Elementos en total.

Gráfica 8 Fase 3C: Formación de grupos.

Organización, sistematización y análisis de contenido				
No. de registros	Unidades de Registro	No Grupos/Subcategorías	No. Unidades Contexto/Relaciones	Número de elementos
	PA			
53	A FAVOR CON EMOJI	1	1	1
	A FAVOR SIN EMOJI	1	2	4
	EN CONTRA CON EMOJI	3	3	9
	EN CONTRA SIN EMOJI	3	8	15
	BURLA CON EMOJI	4	15	16
	BURLA SIN EMOJI	2	4	5
	AMBIGUO CON EMOJI	1	1	4
	AMBIGUO SIN EMOJI	3	15	15
	INDIFERENTE	7	4	5
Total	9	25	53	74

Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Fase Cuatro: Nuevas agrupaciones

En esta fase, denominada “**FASE 4**” se reagruparon las Unidades de Registro (flores) que ya se habían compuesto en las fases anteriores, pero siempre haciendo la distinción entre los núcleos extremos, es decir, el uso y el no uso del emoji en las unidades de contexto; teniendo esto en cuenta el resultado fue el siguiente:

Unidades de contexto que en su núcleo poseen emojis:

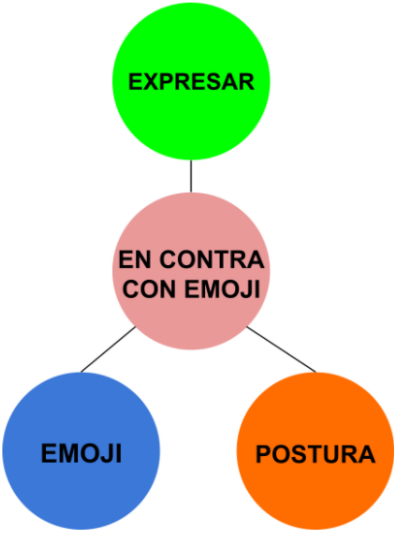
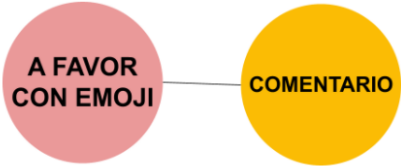
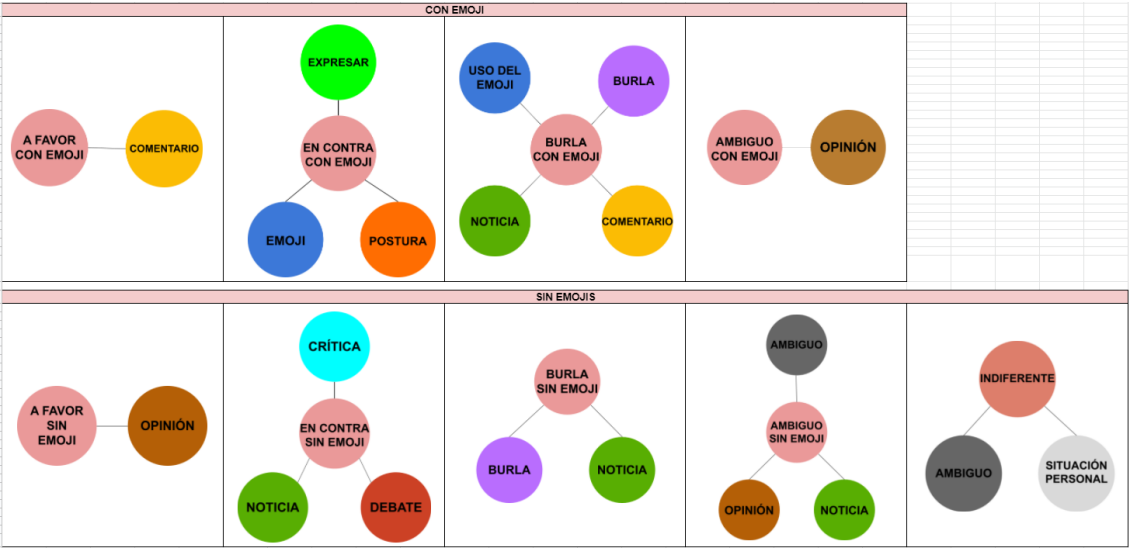
- A favor con emoji.
- En contra con emoji.
- Burla con emoji.
- Ambiguo con emoji.

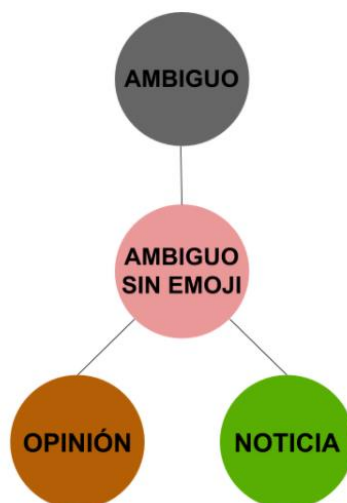
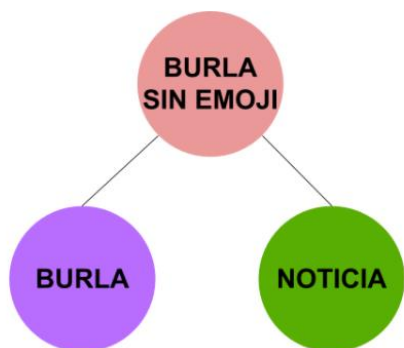
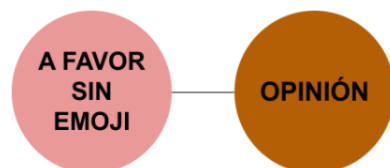
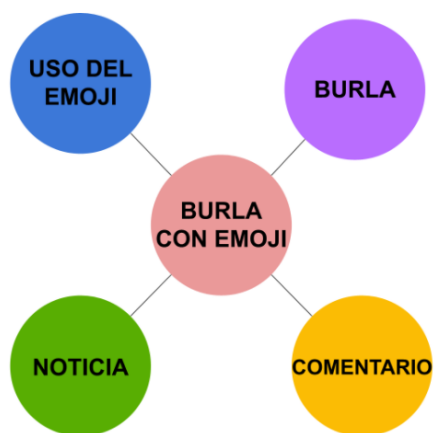
Unidades de contexto que en su núcleo no poseen emojis:

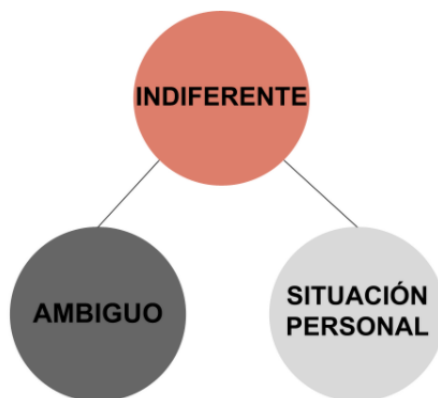
- A favor sin emoji.
- En contra sin emoji.
- Burla sin emoji.
- Ambiguo sin emoji.
- Indiferente.

Esta fase cobra sentido en la observación general de todas las Unidades de Registro (flores) que al final salieron del proceso de depuración inicial, “con el objetivo de tener una mirada grupal de todos los datos encontrados y relacionados hasta aquí, para así poder obtener una visión más holística de las relaciones” (Bedoya, 2019 y p.39) y poder reencontrar y/o eliminar la información resultante. Esta información resultante servirá como productos y residuos para su utilización en futuras fases.

Gráfica 9 Fase 4: Nuevas agrupaciones







Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Fase Cinco: Nueva concentración del dato a partir de la periferia no del centro

Se generó una nueva reagrupación uniando todos los núcleos que se habían formado en la fase anterior y respetando la distinción entre los que hicieron uso del emoji y los que no.

En esta fase quedaron establecidos dos (2) Unidades de Registro, cada una cuenta con los pétalos (subgrupos) que se establecieron en la fase 3A y además se realizó un cuadro informativo bajo cada flor, en el cual se mencionaba cuantas veces se repetía un pétalo:

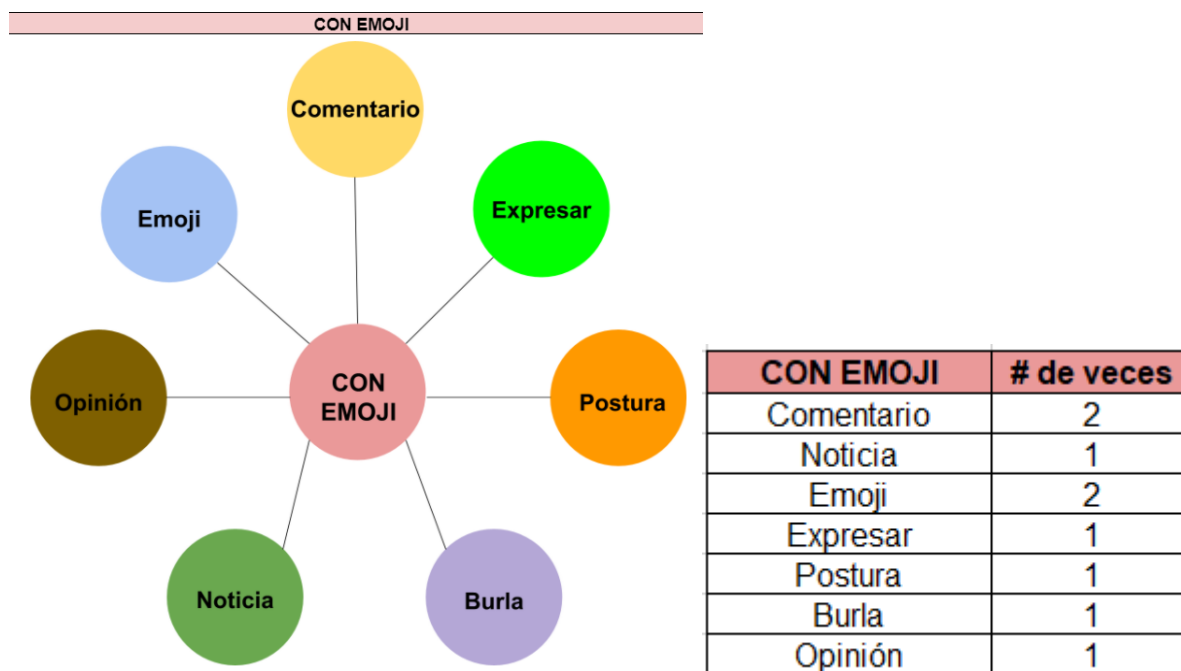
Para la Unidad de Registro “Con emoji” quedaron lo siguientes pétalos:

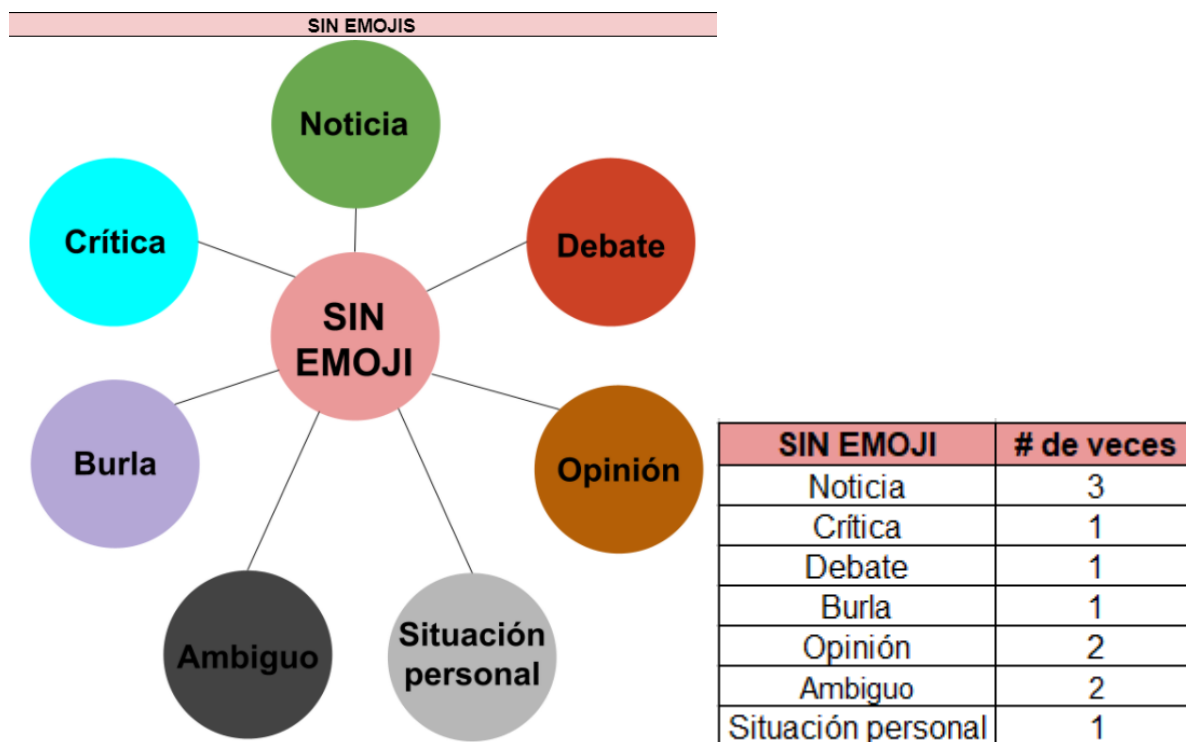
- Comentario (2)
- Noticia (1)
- Emoji (2)
- Expresar (1)
- Postura (1)
- Opinión (1)
- Burla (1)

Para la Unidad de Registro “Sin emoji” quedaron lo siguientes pétalos:

- Noticia (3)
- Crítica (1)
- Debate (1)
- Burla (1)
- Opinión (2)
- Situación personal (1)
- Ambiguo (2)

Gráfica 10 Fase 5: Nueva concentración del dato a partir de la periferia no del centro





Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad

Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Fase Seis: Agrupaciones y residuos

En esta fase se unieron los pétalos mediante el razonamiento gramatical por asociación, comparación, síntesis o abducción, es decir, se tomaron los pétalos que de alguna manera aglutinaban otros pétalos con base a su relación semántica.

Así pues, la Unidad de Registro “Con emoji” quedó con cuatro (4) pétalos, los cuales son:

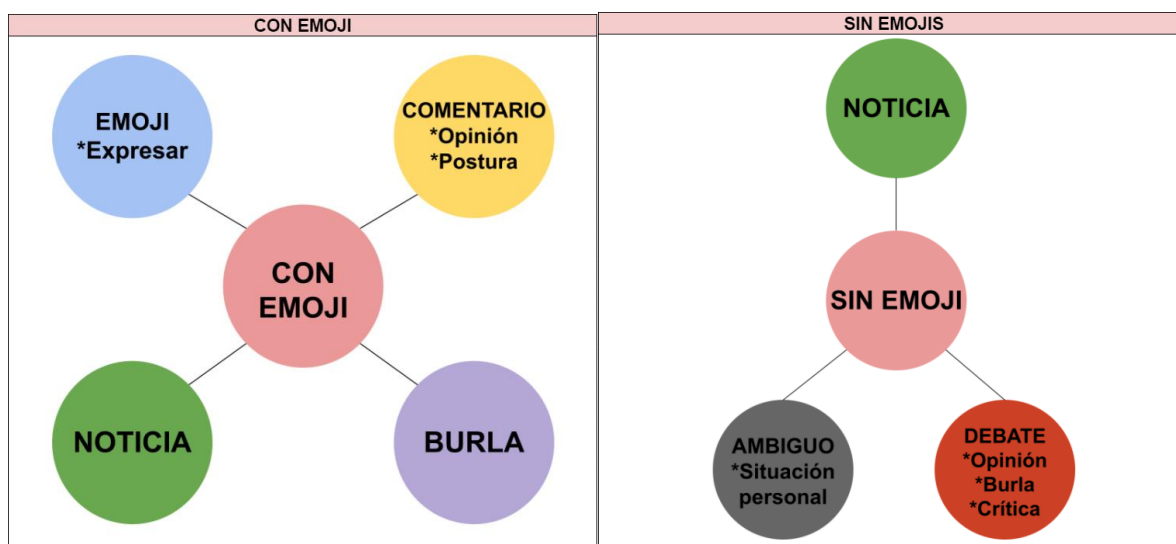
- Emoji, el cual a su vez contiene el pétalo “Expresar”.
- Comentario, el cual a su vez contiene los pétalos de “Opinión” y “Postura”.
- Noticia.
- Burla.

La Unidad de Registro “Sin emoji” quedó con tres (3) pétalos, los cuales son:

- Noticia
- Ambiguo, el cual a su vez contiene el pétalo “Situación personal”.
- Debate, el cual a su vez contiene los pétalos “Opinión”, “Burla” y “Crítica”.

Hasta este punto se ha podido observar que cuando una Unidad de Registro contiene emojis, no hay presencia de la ambigüedad, lo cual puede denotar una correcta comunicación en la cibercultura.

Gráfica 11 Fase 6: Agrupaciones y residuos



Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad

Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

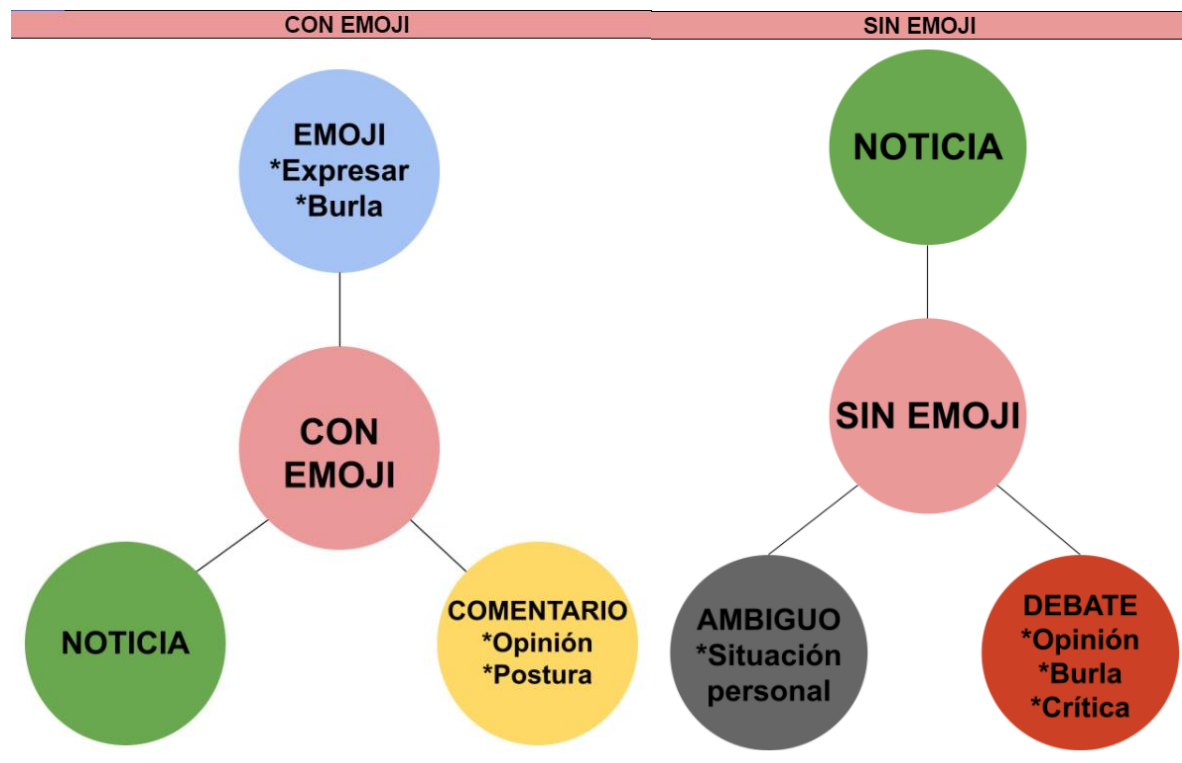
Fase Siete: Inclusión de los residuos en los grupos formados

En esta fase se depuraron y definieron los elementos de las Unidades de Registro anteriores, dando como resultado la nueva agrupación de pétalos, por lo cual dentro de la Unidad de Registro “Con emoji” se actualizó a la siguiente estructura:

- Emoji, el cual a su vez contiene los pétalos “Expresar” y “Burla”.
- Noticia
- Comentario, el cual a su vez contiene los pétalos de “Opinión” y “Postura”.

La Unidad de Registro “Sin emoji” no tuvo necesidad de ser modificada.

Gráfica 12 Fase 7: Inclusión de los residuos en los grupos formados



Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad

Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Fase Ocho: Relación de hallazgos con la pregunta de investigación y teoría.

Finalizando con el proceso de análisis de la información y basándose en el método relacional propuesto por Olga Lucía Bedoya (2019), se pudo encontrar que al finalizar la depuración de todas las Unidades de Registro concebidas en fases anteriores, sólo quedaron 2; el signo “Con emoji” y el signo “Sin emoji”.

Estas dos Unidades de Registro se pueden denominar como *phanerones* o fenómenos desde la perspectiva pragmatista de Charles Sanders Peirce y a su vez, estos phanerones cuentan con los componentes fundamentales de dicha teoría, los cuales son la primeridad, la segundidad y la terceridad.

La Unidad de Registro “con emoji”, quedó con 3 subgrupos (pétalos), los cuales son: “Noticia”, “Comentario” y “Emoji” y el subgrupo “Emoji” cuenta también con dos subgrupos en su interior, los cuales son “Burla” y “Expresar”.

En la Unidad de Registro “Con emoji”, la primeridad es la **Noticia**, pues es el primer signo que alguien percibe por medio de los sentidos; este signo representa una segundidad, es decir, un objeto o acontecimiento el cual es el **Comentario** y, a partir de este comentario es que alguien llamado interpretante o terceridad elabora un nuevo signo para continuar con el proceso de comunicación y significación hasta el infinito, en el caso de la terceridad es el **Emoji**. Este proceso se repite en un bucle hasta el infinito en el cual el interpretante crea un nuevo signo y a su vez, este funciona como primeridad en otro círculo de semiosis que se conoce como semiosis infinita.

Por otro lado, la Unidad de Registro “Sin emoji” quedó compuesto por 3 subgrupos (pétalos), los cuales son: “Noticia”, “Debate” y “Ambiguo”. Es importante aclarar al igual que en la Unidad de Registro anterior algunos subgrupos quedaron compuestos por otros subgrupos, así pues el subgrupo “Debate” contiene 3 subgrupos en su interior los cuales son “Opinión”, “Burla” y “Crítica” y el subgrupo “Ambiguo” el cual cuenta también con el subgrupo “Situación personal”. El subgrupo “Noticia” quedó sin subgrupos en su interior.

En la Unidad de Registro “Sin emoji”, la primeridad es la **Noticia**, pues es el primer signo que alguien percibe por medio de los sentidos; este signo representa una segundidad, es decir, un objeto o acontecimiento el cual es el **Debate** y, a partir de este comentario es que alguien llamado

interpretante o terceridad elabora un nuevo signo para continuar con el proceso de comunicación y significación hasta el infinito, en el caso de la terceridad es **Ambiguo**. Pero a diferencia del caso anterior, acá la terceridad no es un signo con un componente de convencionalidad y emoción como lo es el emoji, sino que es la ambigüedad misma, es decir, una forma de expresión en la cual surgen dudas respecto a lo que se desea comunicar. Por ende, cuando la terceridad carece de un significado claro, la semiosis infinita no se lleva a cabo como debería ya que el mensaje cambiaría su estructura y su intencionalidad conforme cambia de emisor y receptor, lo cual genera ambigüedad en un futuro proceso de semiosis y este a su vez una comunicación no asertiva.

Hasta este punto podemos ver que ambos casos contienen los componentes fundamentales de la teoría trídica, la presencia de una primeridad, segundidad y terceridad clara, sin embargo, la diferencia entre ambas radica en que en la Unidad de Registro “Con emoji” el signo es completo y puede generar el proceso de semiosis infinita, lo cual genera un correcto contexto comunicativo en la cibercultura sin que se pierda la calidad del mensaje. Dicho de otra forma, el mensaje que envía un emisor es el mismo que recibe un receptor y que vuelve a enviar y así sucesivamente; por ende, el uso del emoji conserva la intencionalidad del mensaje para una nueva relación de signos donde el signo de la terceridad pasará a ser una primeridad de otro proceso de semiosis.

Mientras que en la Unidad de Registro “Sin emoji” se encontró la ambigüedad como principio de una terceridad lo que imposibilita el proceso de semiosis infinita debido a que la ambigüedad hace perder el sentido del mensaje que se desea transmitir, Expresado de otra forma, se puede decir que la ambigüedad generada por la carencia de emojis en el contexto de la cibercultura no permite que el signo conserve la cualidad comunicativa emitida, pues la ambigüedad hace que el sentido se pierda y la comunicación no se lleve a cabalidad de manera asertiva.

En suma, el uso del emoji permite que haya un proceso de semiosis infinita, en el cual el sentido del mensaje que se desea transmitir no se pierde, por ende, la comunicación no pierde sentido; lo cual no sucede en los casos donde no se utiliza el emoji.

Además, se encontraron todavía más relaciones entre los subgrupos y los tipos de signos propuestos por Peirce. Según la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce, los signos pueden dividirse en tres tricotomías: El signo en relación consigo mismo, el cual contiene el legisigno, el cualisigno y el sinsigno. El signo en relación con el objeto, el cual contiene el ícono, el índice y el símbolo y el signo en relación con el interpretante, el cual contiene el dicisigno, el rhema y el razonamiento. Para propósitos de esta investigación, sólo se abordará la segunda tricotomía y los signos que le pertenecen, es decir, el ícono, índice y símbolo.

El índice es un signo que indica una relación de espacio o tiempo con el objeto que representa.

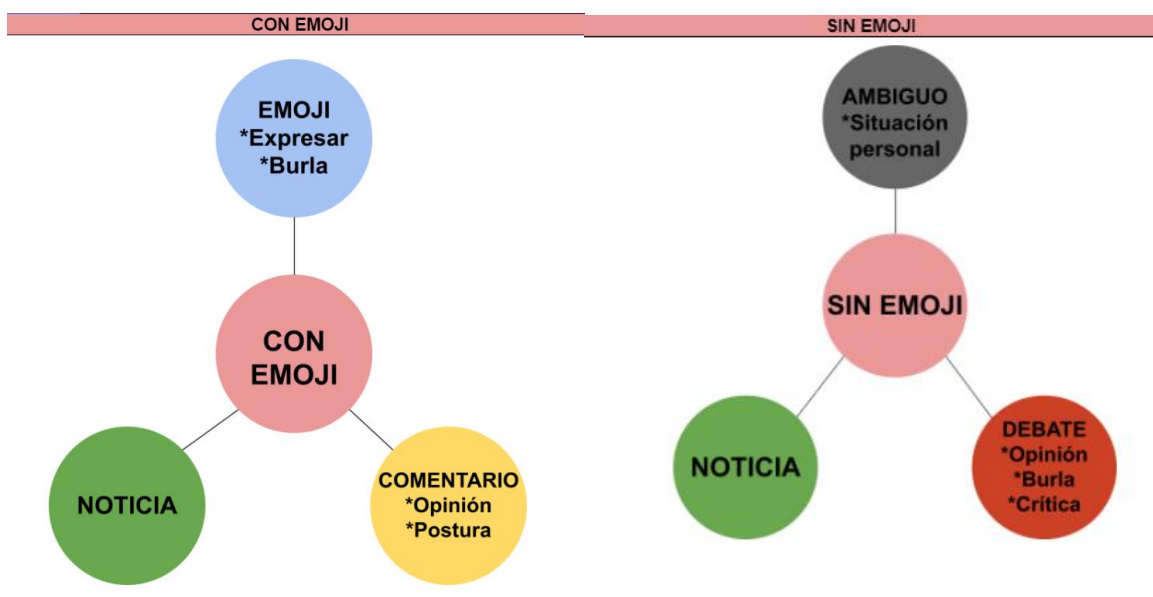
El símbolo es un signo que representa un objeto mediante características convencionalmente aceptadas por la sociedad.

Y el ícono es un tipo de signo que guarda relación con el objeto que representa por su parecido físico a sus características; el ícono a su vez se divide en tres tipos de íconos los cuales son imágenes, diagramas y metáforas. Las imágenes son íconos cuando comparten cualidades simples con el objeto. Los diagramas son íconos cuando comparten características por medio de relaciones análogas, es decir, por medio de características físicas. Y las metáforas son íconos cuando es una representación exacta entre el ícono y el objeto.

Siguiendo este razonamiento se puede afirmar que, el subgrupo “Noticia” es un índice debido a que indica que hay una relación por tiempo con el objeto, es decir, indica en el transcurso del tiempo la información que hace parte de la noticia. El subgrupo “Comentario” es un ícono debido a que el comentario es una representación fiel de la opinión de la persona que lo expresa; ahora

bien, se puede decir también que el tipo de ícono que corresponde al subgrupo “Comentario” es una metáfora debido a que la forma en la que se expresa el comentario es semántica y sintácticamente igual a como se piensa. Y el subgrupo “Emoji” es un símbolo debido a que el emoji es una representación convencionalmente aceptada, es decir, una representación mediante la cual un grupo de personas llega a un acuerdo para definir que va a significar cualquier emoji.

Gráfica 13 Fase 8: Relación hallazgos con pregunta de investigación y teoría



Gráficas realizadas con fines académicos para el proyecto de grado en la Universidad

Tecnológica de Pereira, basada en el Método Relacional de Bedoya

Respecto a la resolución del tercer objetivo específico acá planteado, el cual es “Establecer las relaciones que tienen los emojis en el marco de los modelos comunicativos actuales con la teoría peirceana” se puede concluir que, antes que nada, que el signo es un componente esencial en cualquier modelo comunicativo.

Si se habla de los modelos comunicativos de Jakobson o de Laswell, el signo y, por ende, el emoji es un elemento dinamizador y una adición al lenguaje que lo hace evolucionar.

Empezando por la primera parte, el emoji es un elemento dinamizador ya que permite gracias a su naturaleza estética, coyuntural y socio contextual, permite dotar de sentido las conversaciones digitales. Este sentido que se le dota es la emoción que por naturaleza los emojis buscan especificar. Y luego, el emoji es una adición al lenguaje, pues permite que en este se pueda expresar cierta emotividad sin recurrir a las palabras, no porque las palabras por sí mismas no puedan denotar emotividad, sino porque son polisémicas y en muchas ocasiones, se requiere una experticia escribiendo para poder hacer entender al receptor cuál es la emoción que se desea transmitir; en contraposición los emojis permiten expresar emociones de manera más rápida, fluida y típica debido a su naturaleza técnica y a las significaciones que se les han venido confiriendo con el paso de los años.

No obstante, en el pensamiento de Charles Sanders Peirce, el signo y, por ende, el emoji hace parte de todo un complejo sistema comunicativo orientado al análisis e interpretación de signos. El emoji es el componente fundamental, pues hace parte del intercambio infinito de información (*o signos*) llamado semiosis infinita, en el cual el emisor y el receptor están en constante intercambio de roles para generar un nuevo sentido en la comunicación y, a su vez, cuando generan un nuevo sentido entonces generan nuevas ideas y nuevas vías por las cuales la conversación fluirá, a esta generación de ideas es lo que Peirce llama abducción.

En suma, el emoji es un componente muy importante y de vital importancia para el paradigma comunicativo, tanto para el modelo comunicativo de Laswell, como el de Jakobson o mismamente el sistema semiótico de Peirce, pues en todos el signo es un elemento que evoca sentido y converge en la generación de nuevos signos mediante los cuales la comunicación puede fluir y evolucionar constantemente.

Capítulo V

Conclusiones

El lenguaje es el medio por el que las personas expresan y/o comunican sus ideas a otros, es decir, el vehículo que permite exteriorizar lo que el ser humano es y piensa, sin embargo, el lenguaje recoge varias categorías tales como, el lenguaje corporal basado en posturas y movimientos del cuerpo y rostro, el lenguaje verbal basado en el uso de las palabras para comunicarnos en el habla, el lenguaje fonético es decir, los tonos y formas o maneras en las que se llevan a cabo las palabras al hablar, entre otros; los cuales permiten una correcta comunicación mediante un lenguaje convencionalmente aceptado, entre una persona A y una persona B, sin embargo, el legado de comunicar algo a los demás data desde el año 4.000 A.C, cuando el ser humano se comunicaba y dejaba vestigios de su realidad en cuevas y rocas, lo que se conoce hoy en día como pinturas rupestres, siendo esta la primera forma de escritura conocida hasta ahora y la detonante que inspiró la creación de una forma de comunicación escrita, para que se traspasase de generación en generación. Ahora, si bien la escritura ha pasado por múltiples cambios en lo que la historia humana se lleva desarrollando; estos cambios son tanto de forma, como de orden, contexto, estructura y últimamente de estética, naciendo entonces el boom de los emojis en los años 90, los cuales hoy en día permean casi todas las conversaciones digitales.

Los emojis (antes llamados emoticonos) son representaciones gráficas de emociones, lugares, objetos, personas, alimentos y signos de la realidad del ser humano. Considerar a los emojis como una evolución de todo el proceso escritural que ha llevado a cabo el ser humano es de vital importancia en este trabajo, pues los emojis comparten las mismas características comunicativas, estéticas y funcionales que las pinturas rupestres, los jeroglíficos y lo kanjis, sólo que hoy en día se transmiten por otros medios, como lo pueden ser las redes sociales, los Smartphone etc. Desde una mirada más técnica, el emoji es una micro imagen que logra comunicar una emoción,

sentimiento o actividad, ya que las emociones y expresiones que poseen los seres humanos son convencionalmente conocidas y aceptadas en el mundo, pues aunque puede que de cultura a cultura existan variaciones en las micro expresiones de cada emoción, una cara feliz, triste, enojada, aburrida, enferma, asqueada entre otras, son universalmente conocidas y cumplen con las mismas funciones, es decir, representar múltiples emociones con diferentes variaciones y con ello llevar a cabo una comunicación más asertiva y precisa en el contexto de la cibercultura, es decir, en Internet.

Ahora bien, si se hace una correlación entre el lenguaje, la escritura, su evolución y la tecnología, se puede decir que, con el paso de los años la era digital ha evolucionado hasta el punto de introducir en nuestro lenguaje verbal y cotidianidad, palabras como Internet, HTML, hipertexto, Triple W, entre otras, dejando inmigrantes digitales a su paso, es decir, personas nacidas en la era analógica, las cuales poco a poco han emigrado a estos campos digitales; y a su vez, la era digital a visto nacer nativos digitales, es decir, personas que nacieron en la era digital y que a medida que la evolución tecnológica continua, son cada vez más ávidos en dichos campos digitales y tecnológicos; sin embargo y aunque la población y la educación evolucionan de la mano con la cibercultura, actualmente se ve reflejada la necesidad constante de insertar o de emigrar a la virtualidad, formas de comunicar acertadamente el lenguaje convencionalmente establecido y aceptado por la sociedad, ya que dentro de la cibercultura, se encuentra un espacio donde todo lo que conlleva y genera un lenguaje convencionalmente aceptado, se reduce a un lenguaje escrito principalmente, lo que suele ser óbice para una correcta comunicación virtual, ya que al carecer del lenguaje no verbal como los mencionados anteriormente (expresión corporal, tonalidades de voz, gesticulaciones, etc), la naturalidad del mensaje o intencionalidad del emisor, se podría ver afectada dentro del entendimiento del receptor, lo cual creará quiebres dentro de la línea

comunicativa y a su vez como consecuencia, se romperá con la función de rapidez y agilidad en la entrega y en el recibo de información de un lado a otro dentro de la virtualidad. Para esta problemática se identificó como posible solución la integración del uso de emojis dentro de la comunicación virtual, ya que estos permiten impregnar y/o arraigar la intención natural con la que el emisor envía un mensaje a un receptor, por ejemplo en la red social Instagram, la página o usuario @Ultimahoracol, en la cual se divisó un comentario que decía “no”, sin embargo se infiere que no es lo mismo recibir o leer un mensaje que diga ”no” a uno que diga “no 😊”, “no 😞” o “no 😏”, ya que el primero se puede entender como un sarcasmo aún sin serlo, el segundo como un juego entre amigos, el tercero como una orden o una riña y el cuarto como una simple negativa; entendiendo que el emoji puede dar una entonación distinta a cada mensaje; por ende es posible afirmar que el lenguaje no verbal que se usa en la conversación cara a cara, mutó o evolucionó dentro de la cibercultura como el uso de emojis, creando así un lenguaje convencionalmente aceptado en la virtualidad y que ayuda a que la comunicación en el ciberespacio no pierda la intencionalidad con la que se llevaría a cabo una conversación u opinión cara a cara, como ocurre con el ejemplo “Usted tan intenso” pues al carecer de emoji, la interpretación por parte del receptor puede no estar sujeta a la intención real con la que el emisor envió el mensaje, es decir, el emoji es una herramienta necesaria en la comunicación virtual escrita, la cual permite la permeabilidad del lenguaje no verbal dentro de la comunicación virtual, ya que los emojis comprenden la esencia expresiva de la presencialidad y rompe con las barreras de espacio-tiempo, característica de la virtualidad; sin embargo es necesario comprender que modificar o adherir al lenguaje escrito el uso de emojis, no es sinónimo de degradación o degeneración de la estética o funcionalidad de la escritura, por el contrario, los emojis contrarrestan la carencia del lenguaje no verbal, ya que direccionan de una manera eficaz la intención natural del mensaje que envía un emisor, para un

mejor entendimiento por parte del receptor, por ende el lenguaje escrito puede evolucionar con la sociedad y sus formas de expresión, y esto a su vez evoluciona de la mano con la cibercultura, pues al añadir nuevas formas de expresión para el entendimiento en la comunicación virtual, se cumple con el estándar de funcionalidad, agilidad y rapidez en la transmisión de información de manera correcta y acertada; además, hoy en día los emojis ya no son sólo una añadidura al lenguaje humano, sino que ahora hacen parte de él. Si se analizan los componentes que conforman la comunicación humana, en su núcleo se pueden encontrar los signos; los signos cumplen la función de representar algo para alguien en algún sentido y es esa la función que cumplen los emojis, representan una emoción (o una situación, objeto, alimento, señal etc...) para alguien en algún sentido. Por lo que se puede entender que los emojis son una evolución en la escritura humana y que por ende, el lenguaje está evolucionando y se está transformando en un lenguaje mucho mejor estructurado, en el que se ve cada vez menos la ambigüedad y todo ello gracias a la añadidura de los emojis y su complementación con las palabras, además del impacto no sólo social, sino técnico y tecnológico que estos tienen en las vidas de las personas que los utilizan a diario, sin embargo, es importante saber y entender que los emojis no son el único lenguaje que emerge en la cibercultura, pues existen muchas formas de expresión dentro del ciberespacio tales como los GIFS (archivos de imagen fija o animación), los stickers (pegatinas virtuales personalizadas), las reacciones (respuestas que manejan las redes sociales por defecto a estimulaciones generales), entre otras, que permiten una relación más cercana y con sentido a la comunicación entre un emisor y un receptor; sin embargo y aunque existen miles de gifs y stickers, los emojis fueron el detonante expresivo que generó por primera vez un contexto muy acertado en la intencionalidad comunicativa dentro de la virtualidad, la cual hoy en día cuenta con más de tres mil (3.000) emojis en WhatsApp y dos mil (2.000) en Facebook e Instagram, las cuales son las redes sociales con más

usuarios activos en el mundo según Unicode (2020); esto quiere decir que el lenguaje y la expresión virtual ha evolucionado frente a las necesidades comunicativas que se han visto con el pasar de los años, implementando así más emojis capacitados para representar lo más fiel posible la intencionalidad de los mensajes y con ello poder disminuir con ánimo de erradicar los quiebres comunicativos, ya que estos permiten que el emisor tenga pleno control sobre cómo representar o expresar su situación en tiempo real y a su vez, permiten una desintegración o decodificación más clara del mensaje por parte del receptor, así pues dentro del objeto de estudio que se investigó, se encontraron comentarios donde abundaba el uso de los emojis “😂” y “😄” por lo que es posible inferir que recibir o leer un mensaje como el de “que risa 😂” hecho por @daysalinasruiz, no es lo mismo que uno que diga “que risa 😄” lo cual desarrollará y dará sentido a la sensibilidad interpretativa del receptor, además de obtener una clara intención comunicativa por parte del emisor; siendo entonces el “que risa 😂” una forma de expresión burlona o de risa histérica, en la cual las personas lloran, patalean, se ladean y en términos generales se estremecen de risa, al punto de no poder respirar, es decir, que el uso de este emoji levemente ladeado, representa una señal de comunicación no verbal muy típica en los humanos al reaccionar con mucha gracia frente a un hecho; mientras que el “que risa 😄”, si bien también representa una risa, no llega a ser tan intensa como en el caso anterior, ya que este emoji representa una risa menos histérica.

Esto permite afirmar que la variedad de emojis permite una comunicación virtual correcta y fiel a la intencionalidad con la que se envía un mensaje y la falta de estos dentro de la comunicación, denotan una clara necesidad de usarlos para obtener una correcta comunicación, siendo estos un lenguaje emergente y funcional dentro de la comunicación virtual.

Los emojis al igual que las palabras, tienen el poder de dar sentido a lo que les rodea, logrando así significar la realidad misma. Este es un poder que el ser humano les ha conferido conforme ha progresado desde que se estructuraron las primeras civilizaciones.

Profundizando un poco más en este hecho; se dice comúnmente que las palabras tienen la capacidad de nombrar todo lo que existe y poner nombre a lo que no existe; este hecho si bien es mitológicamente cierto, no siempre es tan exacto como se menciona, pues las palabras al contar con multiplicidad de significados permiten un nombramiento muy vago de las cosas y que sólo cobran sentido en la medida en que pasa el tiempo para ser aceptadas; este último hecho se debe a que, la reglamentación de nuevas palabras converge en un proceso político e institucional de reglamentación lingüística que está mediado en muchos casos por organizaciones privadas, no obstante, este proceso no ocurre con los emojis, pues aunque los emojis también tienen la facultad de nombrar las cosas y dar nuevos significados a ideas que ya existen, esto se logra debido a la naturaleza estética y coyuntural de los mismos, además de la constante creación de nuevos emojis por parte del estándar UNICODE que nacen cada año y se popularizan rápidamente; en otras palabras, los emojis permiten realizar un proceso de nombramiento y significación mucho más preciso debido a la naturaleza estética y coyuntural que estos signos poseen en el contexto sociocultural y digital en igual medida.

Con base a lo anteriormente planteado, es posible afirmar que, el emoji es un productor de sentido debido a que cuando este se usa en las conversaciones digitales, representa una idea que da pie a la generación de nuevas ideas.

Ahora, si bien se dice que el emoji es un signo y que al igual que las palabras este también es polisémico, es posible afirmar que los signos de cualquier tipo bajo la luz de la teoría semiótica peirceana son imperfectos, ya que los emojis, al igual que las palabras son susceptibles a cambios

de estética, estructura, significación, paradigma etc. y por el hecho de que puedan ser proclives a cambios, es que adquieren la posibilidad de que puedan generar más signos. Aunque suene un poco contradictorio, el hecho de que un signo pueda generar más signos debido a su naturaleza imperfecta, es un componente básico en la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce.

Debido a la afirmación anterior y a que los signos al igual que las palabras son polisémicos, siempre estarán mediados por el contexto sociocultural en el cual se desarrollen. Ahora bien, la polisemia es un punto importante en este apartado, pues todo en el lenguaje puede ser polisémico y este hecho es el que le da el calificativo de imperfecto al signo; en otras palabras, el emoji, al igual que las palabras y otras formas de expresión de otros lenguajes tienen multiplicidad de significados, significaciones y definiciones, por lo que nunca serán perfectos; y en esa imperfección es que adoptan la capacidad de generar más signos en el proceso de semiosis infinita, por ende se infiere que aunque los emojis son signos falibles, al mismo tiempo son una herramienta muy útil para la comunicación virtual, pues a pesar de existir casos donde no usarlos de manera correcta o en el contexto apropiado generarían ambigüedad, usar los emojis dentro de la comunicación virtual escrita, es decir, de la mano con las palabras, sería una excelente forma de comunicarse asertivamente en la virtualidad, pues el primero sin el segundo cae en la polisemia profunda y el segundo sin el primero también, es decir, fusionar estos 2 signos, crea otro signo y es el poder entregar y a su vez recibir mensajes impregnados de intencionalidad comunicativa en el ciberespacio.

En relación con lo dicho anteriormente, de que los emojis permiten que haya una mayor continuidad en las comunicaciones digitales expandiendo el proceso de semiosis infinita y sin ignorar que el signo, en algún punto va a ser falible generando nuevos sentidos; es importante aclarar que en todas las comunicaciones ya sean digitales o analógicas, el ser humano llevará a

cabo procesos de razonamiento en los cuales estudia los signos que componen un fenómeno (*o phaneron*), esto en términos de Peirce es la Lógica-Semiótica. Rivas (1999) retomando a Peirce, (1894) afirma que “El arte de razonar es el arte de ordenar signos, enfatizando así la relación entre lógica y semiótica”. (p.1) ante lo cual se entiende pues, que para comprender los fenómenos que rodean al ser humano en su realidad, es necesario estudiar los signos que los componen.

Aun así, en este proceso de razonamiento de signos, no sólo de emojis, sino también de palabras, imágenes, archivos de audio, stickers, reacciones etc. el análisis que el ser humano hace es cuasi inconsciente, debido a que internamente el hombre realiza procesos de razonamiento como lo son la inducción, deducción o abducción, para llegar a la verdad y/o validez de eso que analiza. Transponiendo lo anterior, en otros términos, cuando el ser humano conversa ya sea digitalmente o en persona, realiza múltiples análisis de signos de manera inconsciente llevando a cabo procesos de inducción, deducción y/o abducción, para llegar a descifrar la verdad detrás de lo que dice la otra persona. A esto Peirce lo denomina la Crítica-Semiótica.

La persona hará un razonamiento inductivo, cuando infiere verdades generales a partir de hechos particulares o muy puntuales, también hará un razonamiento deductivo cuando infiere verdades particulares o muy precisas a partir de hechos muy generales y realizará razonamientos abductivos, cuando construya nuevas ideas y premisas, a partir de una o más hipótesis, e incluso a partir de lo que induce y deduce.

Cuando el ser humano realiza estos razonamientos pertenecientes a la Crítica-Semiótica ya sea en su condición de cibernauta o no, se está convirtiendo en un SerSignoInterpretante, ya que si el pensamiento es un signo y el hombre es pensamiento, entonces, el hombre (*o ser*) es un signo; y al ser un signo, es un interpretante de la realidad misma en todo el engranaje semiótico comunicativo llamado semiosis infinita.

Dicho en otras palabras, el ser humano es un signo, lo que atiende a su cualidad ontológica de Ser; y al ser un signo, es una representación de algo, por lo que, al representar, interpretará siempre un signo; en otras palabras, el ser humano es un “Ser” que “Interpreta” los “Signos”, es decir, un SerSignoInterpretante.

Expresado de otra manera, en la aplicación Instagram, es posible hacer comentarios sobre las publicaciones, así como también es posible hacer comentarios a los comentarios ya existentes, lo cual posibilita la conversación entre distintos usuarios, como ocurrió con el comentario de @exotic_sgs y las respuestas a este, por parte de @jaimetorresh, en la publicación “Colombia quedó en el tercer lugar de mejor Gobierno Digital, según la OCDE” de @Ultimahoracol; donde el primero expresaba lo siguiente, “Sí. Recuerdo la inversión de 3mil millones para subir la imagen del gobierno. Pero yo creo que ni así. No nos engañemos.” y el segundo le respondió “compra la ocde la ignorancia en su maximo esplendor y lo peor que este medio es más opositor que la misma farc”, de lo cual surgió una conversación distinta al sentido inicial de la publicación, encaminando esto a una nueva conversación; por ende es posible que en algún momento la conversación que hasta ahora se había dado correctamente se rompa, pues el signo al ser falible e imperfecto, puede generar quiebres en la comunicación; no obstante este quiebre puede dar pie a la creación de nuevos sentidos y nuevas vías por donde la conversación pueda dirigirse.

Cuando la conversación muta y se dirige por nuevas vías de sentido, ambos usuarios llevan a cabo procesos de razonamiento, en los cuales estudian la dirección que está tomando la conversación a través de la observación de los signos; estos razonamientos los hacen de manera cuasi inconsciente. Así pues, tanto @exotic_sgs y @jaimetorresh, hacen razonamientos inductivos, cuando infieren cuál es el sentido general de la nueva conversación a partir de los signos particulares que se presentan en la conversación, como, por ejemplo, los emojis, las palabras, los signos de

puntuación, los espacios etc. A su vez ambos usuarios también, hacen razonamientos deductivos cuando infieren cuál es el sentido específico de la conversación a partir de la observación de los signos más generales como lo pueden ser, los emojis, los párrafos, los tiempos de respuesta etc. Y finalmente, tanto @exotic_sgs y @jaimetorresh, hacen razonamientos abductivos cuando creen nuevas ideas y/o premisas, para tratar en la conversación partiendo de las hipótesis pensadas, de las inducciones y deducciones realizadas y de los discursos observados.

Anexo a lo anterior, cuando los usuarios realizan estos razonamientos en pro de la identificación y construcción de sentido en la conversación digital, ambos se convierten en SeresSignoInterpretantes, pues ambos son seres que intervienen en el proceso comunicativo, ambos son signos para el otro respectivamente y ambos se convierten en nuevos interpretantes para el otro de una semiosis infinita.

En el ejemplo anterior el emoji cumple con un papel vital (*al igual que las palabras y otros signos como las imágenes, los espacios entre líneas, los párrafos etc.*), pues son los emojis los signos o pistas (*si se les quiere ver así*) que permiten que el SerSignoInterpretante realice constantemente procesos de creación de sentido en pro de extender la conversación hasta el infinito; sin mencionar por supuesto, que los emojis son los signos predilectos para poder realizar razonamientos inductivos, deductivos y abductivos debido a su naturaleza estética, coyuntural, sociocultural, emotiva y polisémica.

En adición, se puede decir entonces que, desde la mirada semiótica de Peirce el acto de interpretar, es hacer una lectura re-creativa de la realidad, lo cual es lo que el SerSignoInterpretante hace cuando se encuentra realizando el proceso de semiosis infinita en las conversaciones digitales llevadas a cabo en el ciberespacio, pues este por medio de los razonamientos (inducción, deducción y abducción) vuelve a leer la realidad de una manera diferente para encontrar así un nuevo sentido.

Teniendo en cuenta lo establecido durante todo el proceso investigativo, es posible afirmar que en relación a la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce, el emoji cumple con todas las funcionalidades de la segunda tricotomía, es decir, el signo en relación con el objeto.

Antes de empezar a detallar las razones por las cuales un emoji es un signo desde la mirada pragmatista, es importante recordar en qué consiste esta teoría. Charles Sanders Peirce define que los fenómenos (o *phanerones* como él los denomina) se pueden analizar y entender mediante la observación de los signos que los componen; a su vez, cada fenómeno puede ser divisible en tres (3) partes, las cuales son primeridad, segundidad y terceridad.

La primeridad es el signo en sí mismo, es esa sensación que se percibe mediante los sentidos de algo. La segundidad u objeto es a lo que se refiere el signo o la primeridad, es la cosa que está siendo representada. Y la terceridad o interpretante es la reacción de alguien ante ese signo que representa dicho objeto. Dicho en otras palabras, la primeridad es lo que perciben los sentidos; la segundidad es el objeto cuyas características son percibidas por los sentidos y la terceridad es la reacción de alguien ante dicha percepción.

Ahora bien, cuando la terceridad (o interpretante) reacciona ante el estímulo percibido genera una respuesta y, esta respuesta es en sí misma otro signo que empieza a ser una primeridad. Este ciclo se repite hasta el infinito y se conoce como semiosis infinita.

Contrastando esta teoría con los emojis y su uso en el contexto de la cibercultura se puede afirmar que, los emojis son signos según la teoría semiótica propuesta por Peirce ya que, cuando un emisor envía un emoji a un receptor, este es un signo en sí mismo (virtual, pero sigue siendo un signo) debido a que es percibido por medio de los sentidos del receptor, en este caso la visión y representa un objeto, este objeto puede ser un objeto del mundo real o una emoción o una micro

expresión etc. Cuando el receptor comprende que el emoji representa un objeto de mutuo conocimiento entonces envía una respuesta, bien sea otro emoji o un escrito o algo más, este proceso de respuesta es llevado a cabo por el interpretante. En adición, cuando el interpretante envía su respuesta y el primer emisor la recibe, la analiza y envía su contra respuesta entonces se forma el proceso de semiosis infinita, el cual es un intercambio constante de información en forma de bucle que está conformado por las interpretaciones de los objetos hechos signos por dos o más comunicadores activos.

Charles Sanders Peirce también realizó una clasificación de los diferentes tipos de signos que se puede percibir en la realidad; esta clasificación se dividió en tres tricotomías, las cuales son las siguientes:

La primera tricotomía es “El signo en relación consigo mismo” (*El signo en relación con el signo*) la cual contiene al cualisigno, el cual es un signo en forma de una cualidad de algo. El legisigno, el cual es un signo en forma de una ley establecida correspondiente a algo. Y el sinsigno, el cual es un signo en forma de algo que existe en la realidad.

La segunda tricotomía y la más importante para propósitos de este proyecto de investigación es “El signo en relación con el objeto”, la cual contiene al ícono, el cual es un signo que guarda relación por semejanza con el objeto que representa. El índice, el cual es un signo que representa una relación de espacio-tiempo o instrucción acorde al objeto que representa. Y el símbolo, el cual es un signo que representa al objeto por las convenciones y acuerdos alrededor del mismo.

Finalmente, la tercera tricotomía es “El signo es relación con el interpretante”, la cual contiene al rhema, el cual es un signo que representa algo posiblemente inexistente, pero de manera muy vaga o sin especificar. El dicisigno, por otro lado, es un signo que representa un objeto que sí existe

en la realidad mediante un enunciado sencillo. Y, finalmente, el argumento, el cual es un signo construido a modo de silogismo, es decir, un razonamiento conformado por dos premisas y una conclusión.

Contrastando estas tricotomías y más específicamente la segunda tricotomía con todo el proceso llevado a cabo en el proyecto de investigación y los resultados encontrados después de realizar el análisis de los datos basándose en la metodología relacional de Olga Lucía Bedoya se encontró que: La Unidad de Registro “Con emoji” que resultó en la fase 8 contiene los subgrupos: “Noticia”, “Comentario” y “Emoji”, los cuales son respectivamente primeridad, segundidad y terceridad; pero además de eso, los subgrupos corresponden a los signos clasificados en la segunda tricotomía, es decir, “El signo en relación con el objeto”, siendo el subgrupo “Noticia” un índice debido a que indica que hay una relación por tiempo con el objeto, es decir, indica en el transcurso del tiempo la información que hace parte de la noticia. El subgrupo “Comentario” es un ícono debido a que el comentario es una representación fiel de la opinión de la persona que lo expresa. Y el subgrupo “Emoji” es un símbolo debido a que el emoji es una representación convencionalmente aceptada, es decir, una representación mediante la cual un grupo de personas llega a un acuerdo para definir qué va a significar cualquier emoji.

A modo de cierre se llega entonces a la resolución de la pregunta de investigación acá planteada, la cual es: ¿Son los emojis el lenguaje emergente que permite comprender la cibercultura?

Primeramente, para comprender las implicaciones del lenguaje dentro de la cibercultura se tuvo que analizar desde distintas perspectivas teóricas, tales como la antropología, la filosofía, la lingüística y la semiótica, es decir que, teniendo en cuenta la pregunta anterior y por la cual surgió todo el proceso investigativo planteado, es necesario hacer énfasis en lo siguiente; los emojis no

son el único lenguaje emergente y que subsiste en la cibercultura, pero si son los únicos globalmente conocidos y usados alrededor del mundo, es decir, los emojis que tiene la aplicación WhatsApp en Colombia, son los mismos para toda Norteamérica, Sudamérica, Europa, África, Oceanía entre otros; por ende y aunque las personas tengan acceso y usen los stickers, gifs, memes y demás, no todas las personas con la aplicación activa tendrán exactamente los mismos stickers o gifs dentro de sus favoritos, ya que la aplicación permite de manera manual guardar aquellos que conservan afinidad personal con el sentir del usuario y los que no, el usuario no está obligado a guardarlos; por ello es posible afirmar que, además de la lengua materna que maneje cada persona (*español, inglés, francés, portugués etc.*), los emojis son signos convencionalmente aceptados por la sociedad y el ciberespacio, ya que aplicaciones como Instagram, Twitter y otras, no permiten la interacción entre usuarios con stickers, gifs y memes, únicamente con palabras y emojis.

Los emojis por sí mismos y en su naturaleza de “emotivos” gracias a su estética, coyuntural y socio contextual, logran expresar con mucha exactitud las emociones humanas, lo cual permite comprender que en la cibercultura, muchas veces las palabras solas pueden no alcanzar a expresar de manera tan rápida, tan creíble (o no) y tan verídica los sentimientos, por eso la unión de ambos lenguajes convencionalmente aceptados, dentro de la comunicación mediada por la cibercultura, logran expresar con gran exactitud la intencionalidad comunicativa de los emisores y una interpretación más asertiva por parte de los receptores.

Para finalizar con la argumentación y en adición a lo anterior, se infiere que los emojis cumplen con la función social de ser un “provocador de nuevas ideas” pues a partir de su uso paralelo y correcto con las palabras en la comunicación virtual, se generan nuevas interacciones, nuevos sentidos y nuevas vías para una comunicación más asertiva, por ende es posible afirmar que el grado de polisemia que tienen los emojis y las palabras de forma individual, disminuye cuando

ambos se unen como vehículo para exteriorizar lo que el ser humano es y piensa, desencadenando en la generación de nuevas ideas y por ende una conversación fluida.

Bibliografía.

Almada, A. T., & Meza, J. A. S. (2014). La Producción Del Sentido: Semiosis Social| Production of Meaning: Social Semiosis. *Razón y palabra*, 18(3_88), 521-536. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199532731040.pdf>

Calle, R. (2005) Sobre los nuevos lenguajes de la comunicación. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220418006>

Bedoya, O. L. (2019). *Metodología relacional en investigación cualitativa: Más allá del análisis*. Pereira: Editorial Universidad Tecnológica de Pereira.

García, D. V. (2012). *Comunicación oral y escrita*. Tlalnepantla de Baz: Red Tercer Milenio.

Giraldo, L. A., Osorio, S. M., Carrillo, L. F., Ballesteros, J. A., Giraldo, J. H. (2020) Enunciaciones: Perspectiva interdisciplinar, transdisciplinar y pedagógica del lenguaje, la comunicación y el cine. 21.

Goijberg, N. E. (2006). Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en Internet. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 92-106. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017296006>

Gutiérrez, M., Ball, M., & Márquez, E. (2008). Signo, significado e intersubjetividad: una mirada cultural. *Educere*, 12(43), 689-695. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35614570004>

Halliday, M. A. (1982). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y su significado*. Fondo de Cultura Económica.

Jakobson, R., & Halle, M. (1980). *Fundamentos del lenguaje*. Editorial Ayuso y Pluma.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. España: Antrophos.

Loscalzo, N. (2018). El lenguaje no se degenera, el lenguaje evoluciona. *Letras*. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73373>

Martínez, E., & Martínez, D. (2016). El impacto de los emoticonos en la actividad cerebral. *Ciencia Cognitiva*, 53-55. Recuperado de <http://www.cienciacognitiva.org/?p=1316>

McNabb, D. (14 de Abril de 2015). *La Teoría Semiótica de Charles Sanders Peirce: Por Darin McNabb*. Obtenido de Archivo de vídeo: Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OzhUnXur0i0>

Moreno, Manuel. (08 de febrero de 2021). Las apps más descargadas en el mundo en enero de 2021 [Blog]. Recuerado de <https://www.trecebits.com/2021/02/08/las-apps-mas-descargadas-en-el-mundo-en-enero-de-2021/#:~:text=Telegram%20ha%20arrebataado%20a%20TikTok,Zoom%20protagonizaron%20las%20primeras%20posiciones>

Parrilla, E. A. (2008). Alteraciones del lenguaje en la era digital. *Comunicar*, 15(30), 131-136.

Pérez, T. A. (2012). Marshall McLuhan, las redes sociales y la aldea global. *Revista educación y tecnología*, (2), 8-21. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4502543>

Restrepo, M. (2003). Los signos y sus objetos. (tomado de “meaning”, 1910) Charles S. Peirce (1910). 1.

Restrepo, M. (2010). *Representación, relación triádica en el pensamiento de Charles S. Peirce*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Rivas, Uxía. (1999), ¿Qué es un signo? Charles S. Peirce (1894). 1.

Ramírez, S. R. (2017). El lenguaje (de los lenguajes) en la configuración de la realidad. *La Colmena*, (96), 33-39. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4463/446355297002/index.html>

Salinas, N., & Thompson, C. (2011). La cibercultura desde una sociología de internet. *F@ ro: revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, (13), 8. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4159190>

Sampietro, A. (2016). *Emoticonos y emojis. Análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*. Valencia: Sin Editorial.

Sebeok, T. A., & Sebeok, J. U. (1979). *Sherlock Holmes y Charles Peirce / El método de la investigación*. España: Ediciones Paidós.

Cucurella, L. (Comp.). (1999), *Antropología del ciberespacio*. Quito, Ecuador: ABYA-YALA.

Vega, John Fredy. [Platzi]. (30 de abril de 2013). *Vives en la mejor versión de la humanidad*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0fZCHoq6NhU>

Visión, E. N. (Sin fecha). *Charles Sanders Peirce. La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.